

# Vad är det som gör att en designprocess uppfattas som färdig?

– *En undersökning med utgångspunkt i gestaltningen av Hamnbassängen i Helsingborg.*

*Fredrik Hellström*



## Vad är det som gör att en *designprocess* uppfattas som färdig?

– *En undersökning med utgångspunkt i gestaltningen av Hamnbassängen i Helsingborg.*

What makes a design process perceived as complete?

- A survey by a design of the Harbor Basin (Hamnbassängen) in Helsingborg.

Fredrik Hellström

<b>Handledare:</b>	Arne Nordius, SLU, Institutionen för Landskapsarkitektur, planering och förvaltning
<b>Examinator:</b>	Carola Wingren, SLU, Institutionen för Landskapsarkitektur, planering och förvaltning
<b>Bitr. examiner:</b>	Ann Bergsjö, SLU, Institutionen för Landskapsarkitektur, planering och förvaltning

**Omfattning:** 30 hp

**Nivå och fördjupning:** A2E

**Kurstitel:** Master Project in Landscape Architecture

**Kurskod:** EX0814

**Program:** Landskapsarkitekturprogrammet

**Utgivningsort:** Alnarp

**Utgivningsår:** 2017

**Omslagsbild:** Kollage, Christiaan Smits

**Elektronisk publicering:** <http://stud.epsilon.slu.se>

**Nyckelord:** Designprocess, Design, Gestaltning, Projekt, Helsingborg, Hamnbassängen, Intervju, Landskapsarkitekt

**SLU, Sveriges lantbruksuniversitet**

**Fakulteten för landskapsarkitektur, trädgårds- och växtproduktionsvetenskap**

**Institutionen för landskapsarkitektur, planering och förvaltning**

## Sammandrag

Detta examensarbete har som syfte att undersöka och beskriva hur och när landskapsarkitekten uppfattar sin designprocess som färdig, med utgångspunkt från ett gestaltungs-förslag av Hamnbassängen i Helsingborg där uppdraget har varit att ge förslag på hur platsen kan utvecklas utifrån kommande havsnivåhöjningar. Genom att undersöka designprocessen ur denna vinkel, intervjuar yrkesverksamma landskapsarkitekter och studera teori angående ämnet, hoppades jag kunna utläsa mönster eller faktorer i designprocessen som förklarar och tydliggör när arkitekten känner sig färdig med ett projekt och designprocessen. Ett ytterligare syfte var också att få en bättre förståelse vad som händer mentalt under designprocessen och hur de svårigheter som en stress innebär kan minimeras.

Inledningsvis beskrivs uppdraget och designarbetet med Hamnbassängen i Helsingborg. Läsaren vägleds genom de förutsättningar arbetet utgick ifrån, hur jag uppfattade designprocessen och slutligen vilka tankar jag hade efter det genomförda gestaltungsarbetet. En kombination av reflektioner kring min egen designprocess, intervjuer med tre yrkesverksamma landskapsarkitekter och en litteraturstudie i ämnet designprocesser har legat till grund för att besvara frågan: ”Vad är det som gör att en designprocess uppfattas som färdig?”. Vidare har studierna legat till grund för att göra en djupare reflektion kring min egen designprocess för att kunna få en insikt i vilka faktorer som gjort att jag inte kände mig färdig med arbetet med Hamnbassängen i Helsingborg.

Slutsatser som kunde dras om designprocessen är att de faktorer som generell påverkar en uppfattningen om att vara färdig med processen bland andra är; Personlighet, Målsättning, Tidsramar, Relevant gränssättning, Lagarbete, Återkoppling och Helhetsgrepp. När dessa aspekter fungerar och samspelar på ett konstruktivt sätt finns de bästa förutsättningarna för att uppfatta sig som färdig med en designprocess. Eftersom det kan vara svårt att helt vara nöjd med slutresultatet tycks uppfattningen om att känna sig färdig med en designprocess till stor del bero på om man känner sig nöjd med de beståndsdelar som utgör designprocessen och hur man hanterat processens olika skeenden.

## Abstract

The purpose of this master's thesis has been to explore and describe how and when the landscape architect perceives its design process as finished. During the course, my friend and I have developed a design proposal for the development of a harbour basin (Hamnbassängen) in Helsingborg. The main focus in the design work has been to investigate the possibilities of developing the site in order to prevent flooding's due to the rising sea level. By examining my design process, interviewing professional landscape architects and study theory on the subject, I hope to find patterns of how and when the landscape architect feel satisfied with the design process. The aim is also to get a better understanding of what happens mentally during the design process and how to deal with the difficulties that this entails.

Initially, the work with the design of Hamnbassängen in Helsingborg is described. The reader will be guided through what conditions the work was based on, how the design process was perceived and finally what thoughts I had after the completed design work. A combination of empirical studies, interviews with three professional landscape architects and literature studies on the topic of design processes, has been the basis for answering the question: "What makes a design process perceived as complete?" Furthermore, the studies have supported me in reflecting upon my own design process in order to get an insight into the factors that made me less satisfied with the design process during the work with Hamnbassängen in Helsingborg.

Conclusions that could be drawn about the design process are that the factors that generally affect the perception of feeling complete with the process among others are; Personality, Objectives, Time Frames, Relevant Boundaries, Teamwork, Feedback, and Overall Concept. When these aspects function and interact constructively, the best conditions for perceiving a design process as complete can be found. In general, it seems difficult to feel completely finished with that result and the design process. The feeling of being finished with the work seems to depend on the content of the design process and how you handle different events during the design process.



## Förord

Detta examensarbete handlar om vad som sker under en designprocess och hur man upplever designprocessen som färdig. Under den första delen av examensarbetet utfördes ett gestaltungsprojekt tillsammans med en av mina studiekamrater Christiaan Smits. Detta resulterade i ett förslag om hur en Hamnbassäng i Helsingborg kan utvecklas utifrån kommande havsnivåhöjningar. Under den senare delen av arbetet har vi arbetat separat, med två enskilda skriftliga uppsatser för att på olika sätt angripa designprocessen på ett mer teoretiskt sätt. Eftersom jag inte kände mig helt färdig med gestaltungsarbetet med Hamnbassängen ville jag få reda på vilka faktorer som är avgörande för att uppfatta sin designprocess som färdig. Christiaan Smits ingång i ämnet går att läsa i hans examensarbete: *”Under the sky, on the verge of land and sea. – Working on the interface of land and sea on the site of Inre Hamnen in Helsingborg”*.

Under mina studier på landskapsarkitekturutbildningen på Alnarp och genom praktik på olika arbetsplatser har jag blivit intresserad av hur man som landskapsarkitekt tänker och fungerar under en designprocess. Genom mitt kandidatarbete: *”Boda Glasbruk – en designprocess rörande fytoemediering som ett arbetsverktyg för landskapsarkitekten”*, blev jag inspirerad till att forska vidare i ämnet, vilket tagit gestalt i detta examensarbete. Jag hoppas att mitt arbete också ska kunna inspirera många andra till att utforska designprocessen för att bli mer medveten om dess natur.

Detta arbete hade dock varit svårt att utföra utan engagerade människor jag och Christiaan haft kontakt med på Helsingborgs stad. Tack till er som gett oss uppdraget med Hamnbassängen och försett oss med viktigt material, kontakter och synpunkter.

Stort tack till Niklas Bosrup, Jitka Svensson och Sara Schlyter för att ni ställt upp på mina intervjuer. Tack för era mycket intressanta infallsvinklar till detta arbete

Jag även tacka min handledare Arne Nordius för allt stöd och tid du lagt på mitt examensarbete.

Tack till Karin Hellström och David Nortics Norlin för granskning och feedback.

Slutligen stort tack till Christiaan Smits för samarbetet och en rolig och spännande designprocess med dig.

Jag som författare och Christiaan Smits är upphovsmän till alla fotografier och illustrationer som används i arbetet, så vidare inget annat anges.

## Innehållsförteckning

<b>Sammandrag</b>	<b>3</b>
<b>Abstract</b>	<b>4</b>
<b>Förord</b>	<b>5</b>
<b>Bakgrund</b>	<b>8</b>
<i>Inledning</i>	8
<i>Introduktion till designprojektet</i>	10
Förutsättningarna för designprocessen med projektet Hamnbassängen	10
Designprocessen - Hamnbassängen	12
Efter genomfört gestaltungsförslag	12
<i>Syfte och mål</i>	19
<i>Frågeställningar</i>	20
<b>Metod</b>	<b>21</b>
<i>Struktur &amp; Innehåll</i>	21
<i>Val av metod</i>	21
Empiriska studier	22
Designprojekt	22
Intervjuer	22
Databearbetning av intervjuer	24
Teoretiska studier	24
<b>Resultat</b>	<b>25</b>
<i>Analys av intervjuerna</i>	25
En oändlig process	25
Personlighet	25
Målsättning	26
Tidsramar	27
Relevant gränssättning	28
Kreativa pauser	29
Samarbete och lagarbete	29
Presentationsmaterial	31
Utförandet	31
Känslomässig investering	32
Nya arbetssätt	32
<i>Teorianknytning - Design, det oändliga arbetet</i>	34
Designprocessen – en oviss process	34
Fördjupningsnivå och avgränsning	36
Helhetsgrepp	38
Beordrad kreativitet	38
Lagarbete	39
<b>Diskussion</b>	<b>41</b>
<i>Sammanställning och jämförelse</i>	41
Ett växelspel mellan analys och syntes	41
Vikten av att våga misslyckas	42
Målsättning	43
Tidsramar	43
Relevant gränssättning	44
Lagarbete och återkoppling	45

Känslomässig investering	46
<i>Reflektioner kring min egen designprocess</i>	48
Personlighet	48
Målsättning	48
Tidsramar	49
Relevant gränssättning	50
Presentationsmaterial	52
Känslomässig investering	53
Helhetsgrepp och att finna spår	54
Återkoppling	55
Genombrott	55
Ny kunskap	56
<i>Metoddiskussion</i>	58
<i>Slutsats</i>	60
<i>Konklusion</i>	63
<b>Referenser</b>	<b>64</b>
<i>Elektroniska källor</i>	64
<i>Tryckta källor</i>	64
<i>Muntliga källor</i>	64

## **Bilagor:**

### **Bilaga 1. Intervjuer**

### **Bilaga 2. Designförslaget – Hamnbassängen i Helsingborg**

# Bakgrund

## Inledning

Våren och hösten 2014 gjorde jag praktik på gestaltningsavdelningen, på stadsbyggnadskontoret på Helsingborgs stad. Därefter, under mina fortsatta studier har jag fortsatt att hålla kontakten med avdelning för att möjligtvis göra mitt exjobb på Helsingborgs Stad. Mitt mål har hela tiden varit att utföra ett designarbete där som examensarbete. Efter flera diskussioner med Martin Hadmyr, stadsträdgårdsmästare och chef på gestaltningsavdelningen fick jag som förslag att arbeta med utvecklingen av Hamnbassängen utifrån kommande havsnivåhöjningar påverkade av klimatförändringar. Den centralt belägna platsen och ämnet tilltalade mig mycket. Uppgiften intresserade mig även eftersom jag under min praktik följt och fått insikt i planerandet av den nya stadsdelen H+ där man planerar för olika sätt att skydda området mot översvämningar orsakade av en förhöjd havsnivå.

I mitt kandidatarbete på landskapsarkitektutbildningen beskrev jag ett gestaltningsprojekt jag arbetat med utifrån frågeställningen om hur en designprocess för landskapsarkitekten kan se ut. Sedan dess och i vidare studier har jag varit väldigt intresserad av hur en person tänker i en designprocess. Designprocessen uppfattas olika från person till person och flera av de forskare jag studerat (Cross (2011), Gedenryd (1998), Lawson (2006) menar att det inte finns några egentliga rätt eller fel i designprocessen. Detta påverkar nog att jag ibland upplever processen som väldigt frustrerande och stressig. Arkitekturprofessorn Krupinska (2016) menar att studenter har en tendens att arbeta långa dagar och sena nätter eftersom studenter och lärare lägger en väldigt stor vikt vid presentationen av själva projektet, det slutgiltiga förslaget, och mindre på själva designprocessen. Ifall designprocessen endast syftar till att uppnå ett så bra slutresultat som möjligt kan man glömma vikten av att ha roligt och lära sig någonting nytt under själva processen. Designprocessen kan då fyllas av stress och prestationsångest. Det intensiva arbetet beror också på att många ser en utmaning i arbetet för att hitta en optimal lösning (Krupinska 2016). Det kan leda till att man som student jämför sig för mycket med sina studiekamrater och blir missnöjd med det man själv skapat.

Jag definierar designprocessen som ett arbete där man genom sitt kreativa sinne söker att finna lösningar och svar för olika problemställningar i en uppgift, ett gestaltningsprojekt. Eftersom jag till störst del har erfarenhet av designprocesser från skolan skulle jag säga att en designprocess pågår under den tid man påbörjar ett arbete med problemställningarna tills att man finner ett svar som slutligen presenteras för studiekamrater och lärare.

De designprocesser jag tidigare upplevt har på ett eller annat sätt tätt sig olika. Jag kan minnas vissa processer som jag inte alls känt mig färdig med och andra där jag lämnat ifrån mig min

gestaltning fylld av lust. Det är svårt att sätta fingret på exakt vad det beror på, kanske att jag inte hunnit med att utarbeta allt jag velat, att vissa aspekter har saknats i min design. I designprocessen trevar jag i ett ovetande där jag aldrig riktigt vet vad slutprodukten ska bli. En svårighet som jag brottas med är att fatta beslut för var jag drar gränsen för hur mycket tid jag kan lägga på ett uppdrag. Genom att reflektera och bli medveten om vad som egentligen händer under designprocessen tror jag att jag kan skapa ett sundare förhållande till mitt arbete. På grund av detta vill jag fördjupa mina kunskaper inom ämnet. Arbetet med Hamnbassängen var en konkret empirisk erfarenhet som utgjorde ett underlag och en utgångspunkt till en fördjupning.

I mitt kandidatarbete angrepp jag designprocessen på ett mer övergripande sätt för att se vilken skepnad processen kan ta och om det går att utläsa några generella drag. Genom kandidatarbetet och vidare studier har mitt intresse för designprocessens dynamik växt. Med detta arbete önskar jag få en större förståelse för designprocessen och dess olika element och därmed utvecklas i min roll som landskapsarkitekt.

Under de första 10 veckorna av mitt examensarbete har jag och en klasskamrat arbetat med gestaltningsförslaget med Hamnbassängen åt Helsingborgs stad. Gestaltningsförslaget gick ut på att skapa en sammanhängande promenad runt en centralt belägen Hamnbassäng i staden. Speciellt viktiga aspekter i arbetet var att skapa förutsättningar för en närmare kontakt med havet men också att säkra platsen mot de översvämningar som havsnivåhöjningen kan komma att orsaka.

Vi bestämde oss för att under den andra delen av perioden för examensarbetet att skriva en rapport angående designförslaget, vilket vi har gjort separat. För mig var gestaltningsförslaget en utgångspunkt för att gå vidare och fördjupa mig i en mer teoretisk sida av problematiken som går att finna i en designprocess. När vi kom till den punkten att vi skulle börja skriva våra rapporter kändes det inte helt bra, jag kände inte att jag var färdig och nöjd med gestaltningsarbetet med Hamnbassängen. På grund av att vi var tvungna att gå vidare med den skrivna delen fanns inget utrymme för att arbeta vidare med förslaget. En logisk fråga blir efter denna erfarenhet: ”Vad är det som gör att en designprocess uppfattas som färdig?”.

## Introduktion till designprojektet

### Förutsättningarna för designprocessen med projektet Hamnbassängen

Ingången i examensarbetet är ett gestaltungsförslag av en centralt belägen hamnbassäng i Helsingborg. Förslaget har utarbetats under examensarbetets 10 första veckor.

Sammanfattningsvis har uppdraget gått ut på att skapa ett sammanhängande gångstråk längs Hamnbassängens kaj samt att finna lösningar för att skydda platserna runt omkring mot översvämningar orsakade av den kommande havsnivåhöjningen.

Vår uppdragsgivare, Helsingborgs stad uppmanade oss att arbeta på ett fritt och vidsynt sätt. Helsingborgs stad ville inte påverka oss för mycket med deras egna åsikter för att vi skulle skapa oss en egen uppfattning. De ansåg oss som utomstående vara en resurs för att förse staden med kreativ och visionär inspiration till utvecklingen av Hamnbassängen. Det påpekades även att det är viktigt att vända synen på havsnivåhöjningen som någonting negativt till en positiv möjlighet för nyskapande. Eftersom problemet inte går att blunda för, utan är någonting man måste handskas med, kan den stigande havsnivån istället ses som en förutsättning till att skapa kreativa lösningar och framhäva vattnets kvalitéer i staden.

Hamnbassängen är en viktig del av Helsingborgs stadsbild då dess läge har en stark historisk koppling till stadens grundande. Platsen är belägen strax intill Helsingborgs centralstation ”Knutpunkten”. För de flesta människor som anländer till Helsingborg idag är Hamnbassängen deras första möte med staden. Det finns en potential att skapa ett gott första intryck med platsen. Vad jag erfarit finns det väldigt få platser där läget mellan hav och centrumkärnan är så pass närliggande. Platsen har stora kvalitéer som kan identifieras med Helsingborg; den öppna sikten över Öresund, de omkringliggande historiska byggnaderna, ljudet av skvalpande vatten, fiskmåsarnas skri och motorerna från färjorna som går fram och tillbaka över sundet till Danmark.

Platsen kring Hamnbassängen är väldigt komplex och mångfacetterad. Det är en av de platser i Helsingborg där flest människor passerar varje dag. Samtidigt separeras den från centrum av den tungt trafikbelastade Järnväggsgatan. Cykelparkeringar, sittplatser, caféer och oframkomliga platser skapar ett fragmenterat intryck. Olika verksamheter kring Hamnbassängen ägs av olika intressenter med separata åsikter om vad platsen ska kunna komma att bli. Infrastruktur, samhällsviktiga funktioner och byggnader ligger på en marknivå som gör de väldigt utsatta för framtida översvämningar.

Stadens vilja är att stråket runt Hamnbassängen ska sträcka sig från kajen längs hotellet Marina Plaza i den södra delen fram till Tivoli och området Ångfärjan i norr för att kopplas

ihop med det nya området med Kongress- och hotellcenter. I framtiden skulle även stråket kunna förlängas runt hotell Marina Plaza och för att kopplas ihop med Knutpunktens södra sida och vidare till den nya stadsdelen H+. För att uppnå dessa mål finns en hel del problem att lösa. Kajkanten är tvungen att höjas med minst en 1 meter för att klara en framtida havsvattennivå på + 3,0 meter. För att koppla ihop hela sträckan runt Hamnbassängen är det viktigt att kunna ta sig runt Hamnkrogen och Sundsbussarnas färjeläger på ett bra sätt. Sundsbussarna är idag av riksintresse eftersom den utgör en del av Helsingborg/Helsingör-leden. Färjeleden är en del av Helsingborgs hamn vilken är en av Sveriges tio mest strategiska hamnar vad gäller färjetrafik och containertrafik. Helsingborg stad vill stärka hamnens position som anses vara en av Helsingborgs grundstenar logistikmässigt och en viktig förutsättning för näringslivets utveckling.



Fig. 1. Flygfoto över centrala Helsingborg med Hamnbassängen, Google maps, [2017-05-08]

De största svårigheterna i projektet har varit att finna lösningar på översvämningsproblematiken som inte har för stor inverkan på den fysiska framkomligheten till vattnet och det visuella intrycket av Hamnbassängen och Öresund. Att finna lösningar och samtidigt skapa nya värden för staden har varit ett utmanande arbete. Vårt mål har varit att Hamnbassängen ska bli en inbjudande plats och ett gott första intryck vid ankomst till staden. Platsen ska spegla Helsingborgs identitet, historia och hamnens betydelse för staden. När man stannar vid eller passerar Hamnbassängen ska man vilja få en närmare kontakt med vattnet.

Det finns många möjliga sätt och strategier som skulle kunna skydda en plats från översvämmning. Under designprojektet har vi arbetat med flexibla skyddslösningar som kombineras med funktioner som skapar kontakt med vattnet. Lösningarna ska inte bara skydda platsen utan också göra den attraktiv att vistas på. Funktioner som aktiverar platsen,



möjliggör framkomlighet, bibehåller sikten och skapar intimitet är de mål som vi har strävat efter när vi arbetat fram förslaget för Hamnbassängen. En annan viktig aspekt har även varit att komma fram till idéer som syftar till att visuellt tydliggöra havsnivåhöjningen på platsen vilka kan göra människor mer medvetna om hur klimatförändringarna påverkar vår miljö. Att angripa problematiken med havsnivåhöjning skapar intressanta ingångsvägar men kräver också kunskap i fenomenet. En teknisk kunskap är även viktig för att kunna motivera till användning av olika typer av skydd mot översvämningar.

## Designprocessen - Hamnbassängen

På grund av platsens komplexitet innebar det att många problem skulle lösas. Jag uppfattar även uppdraget som väldigt utmanande och svårt på grund av friheten i arbetet. Det har varit roligt att ha fria tyglar men jag har känt mig något vilsen i processen och haft svårt veta vad som är viktigt att fokusera på i arbetet med gestaltningen. Eftersom det finns många intressanta aspekter att ta hänsyn till har det känts svårt att finna en tydlig och sammanhållande gestaltning. Jag har velat belysa många olika aspekter; platsens historiska och kulturella betydelse, Hamnbassängens intressanta struktur, platsens estetik och dess kontext. Att titta på kopplingar på platsen, sol-förhållanden, skydda platsen från trafikbuller och vind har varit andra viktiga parametrar. Utöver detta har det också känts viktigt att bibehålla och skapa utrymme för omkringsliggande verksamheter. För att skapa en sammanhängande promenad behövdes lösningar för att ta sig förbi dem, samtidigt som det är viktigt att bevara och förstärka verksamheterna som har livliggörande kvalitéer runt Hamnbassängen.

## Efter genomfört gestaltningsförslag

När arbetet med Hamnbassängen var genomfört och rapportskrivningen skulle påbörjas var känslan över gestaltningsförslaget inte helt bra. Det fanns en obekväm känsla av missnöje som låg och gnagde i mig och hade helst velat arbeta vidare med det designen. Det kändes som att mycket saknades i gestaltningen. Jag har också känt en rädsla inför att presentera projektet eftersom jag tänker att utomstående inte kommer att uppskatta arbetet. Det fanns brister i såväl utformningen av Hamnbassängen som i själva presentationsmaterialet och layouten. Det jag främst saknade i förslaget var en tydlig helhet, det kändes inte som ett solitt gestaltningsförslag med en tyngd. Vi hade arbetat med många olika saker kring Hamnbassängen men de kändes alltför outvecklade. Det handlade till exempel om att skapa rumsligheter och nya platser att vistas på. Istället för att bara skapa en promenad med sittplatser runt Hamnbassängen hade jag velat gå ner i djupet på fler platser för att programmera dem med funktioner för att rikta sig till många olika typer av människor. Detta



var svårt eftersom det var först sent i processen som vi fann ett koncept. Jag kände också ett missnöje på grund av att en stor del av arbetet bestod av analyser. Jag tycker att analyser är viktiga men de vi utarbetade gjorde inte jättemycket för det konkreta förslaget, alltså kan jag tycka att en del av dem varit onödiga. Mitt intresse som landskapsarkitekt är att arbeta på ett gestaltande sätt, på en mindre skala snarare än på ett mer övergripande och analyserande sätt. Jag kände mig missnöjd med presentationsmaterialet eftersom jag tycker att det är spretigt och otydligt. För att det skulle känts bättre hade det behövts ett mer konsekvent formspråk och ett mer läsbara bilder. Jag tycker inte att man får någon känsla för platsen utifrån de visualiseringar och illustrationsplaner vi tog fram. De saknar ett djup och ett uttryck som jag inte är bekväm med och kan stå för. De hade rent tekniskt sett behövts arbetats mer med (se fig. 2. – 4.). Eftersom projektet till väldigt stor del bestod av att lösa problematiken med översvämningar så borde vi även gjort före- och efterbilder som visar när havsnivån stiger och de skyddslösningar vi arbetat fram sätts i funktion.

Trots att jag inte tycker att vi fann ett jättetydligt koncept och att det kunde ha tagit fler steg vidare och så är jag ganska nöjd med sättet som vi till slut angrepp Hamnbassängen på. Det gick ut på att förenkla och städa upp platsen och framhäva Hamnbassängens struktur, inte göra för mycket utan istället belysa de befintliga kvaliteterna. Detta angreppssätt var ett resultat av bland annat en materialinventering vi utförde. Runt hamnbassängen skapade vi raka bryggor med vissa runda former för att accentuera den stabila, kantiga hamnstrukturen. Platserna runt omkring förenklade vi och kopplade samman genom att skapa ett sammanhängande golv i granitsten som sträckte sig från Tivoli i norr till Hotell Marina Plaza i söder. Den nya eleganta markbeläggningen kontrasteras markant av det äldre markmaterialet som vi valde att behålla längst ut mot Hamnbassängens kant. Att belysa de gamla kullerstenarna, smågatstenarna och den kraftiga kajkanten i granit-block var ett sätt att vidare förtydliga Hamnbassängens struktur och dess historiska patina (se fig. 2. – 4.).

Det som jag tyckte varit det roligaste momentet under arbetsprocessen var arbetet med det att hitta lösningar för att skydda platsen mot översvämningar. På ett nytänkande sätt och genom flexibla konstruktioner löste vi både problematiken med en höjd havsnivå och kunde bibehålla tillgängligheten till vattnet och sikten över Öresund. Lösningarna hade också en pedagogisk aspekt då de synliggör havsnivåhöjningen genom att anpassa sig till vattnets egen rörelse (se fig. 5 – 6). Utöver dessa så hade vi fler idéer på skydd mot översvämningar som vi inte hann med att visualisera. Samtidigt som är nöjd över lösningarna så är de inte helt förankrade på platsen. Jag hade velat arbeta med dem på en mer detaljerad skala för att se om de är realistiska. De blev något för konceptuella för min smak.

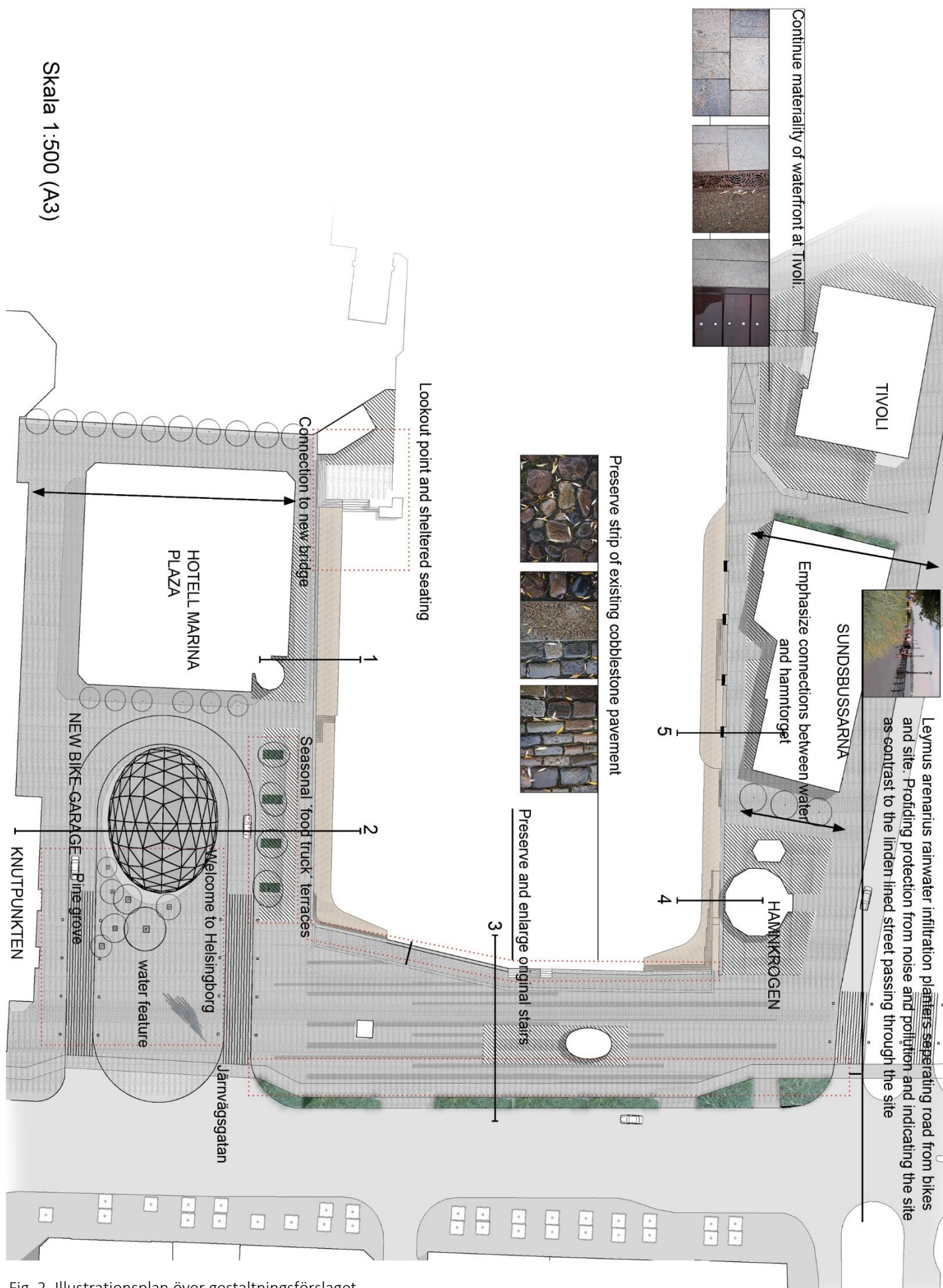


Fig. 2. Illustrationsplan över gestaltningsförslaget.





Fig. 3. Visualisering. Vy från Hamnbassängens sydöstra hörn.



Fig. 4. Visualisering. Vy mot nordväst, från Kungstorgets mitt.

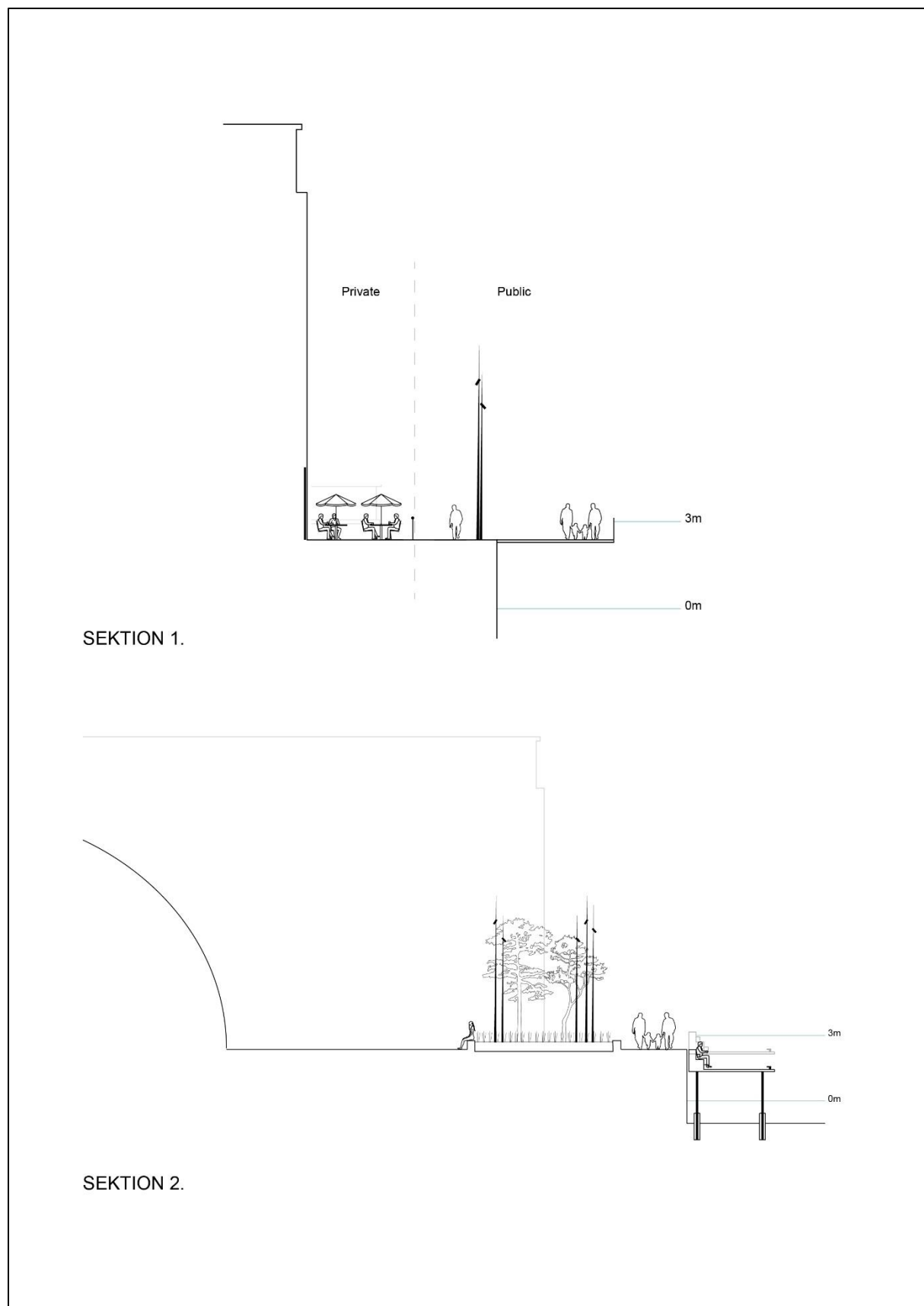


Fig. 5. Sektioner på skyddslösningar mot översvämningar. Se sektions-streck i illustrationsplan (fig. 2).

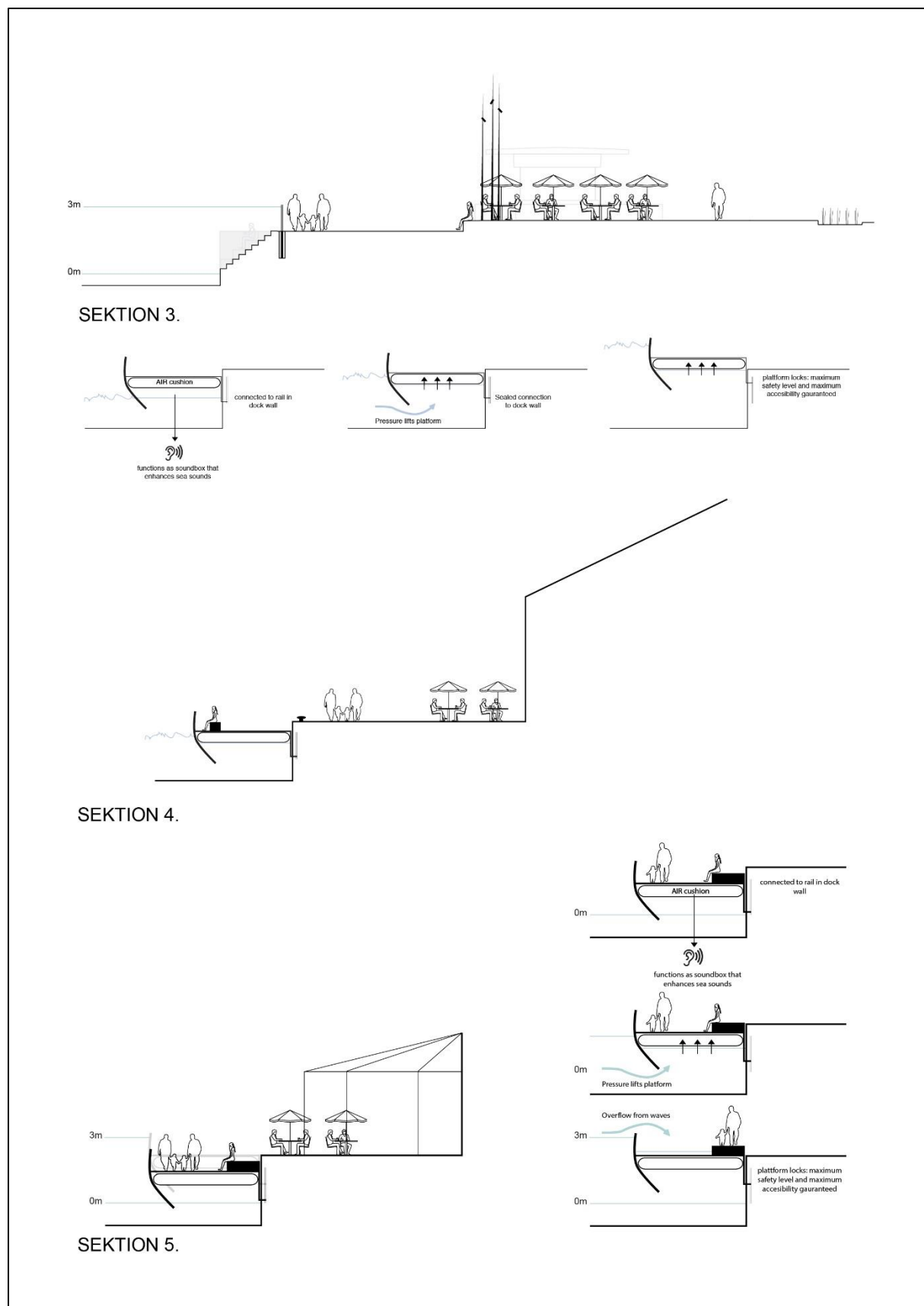


Fig. 6. Sektioner på skyddslösningar mot översvämningar. Se sektions-streck i illustrationsplan (fig. 2).

Ett förslag som jag tycker blev lyckat är idén för en ny cykeltunnel/bro som leds genom Knutpunkten och ned till Hamnbassängen. Efter att vi studerat på kopplingarna mellan det nya området H+ söder om Knutpunkten och Hamnbassängen förstod vi att det skulle behövas en bättre länk för att binda ihop områdena. I samband med att Knutpunkten ska renoveras inom en snar framtid så tänkte vi att man skulle kunna leda en cykelpassage genom huset och vidare ned till det planerade cykelgaraget på Knutpunktstorget. Detta skulle förstärka Helsingborgs vilja om att bli en cykel-stad och kopplingen skulle även framhäva Hamnbassängen som det viktiga elementet den är i staden. Cykelbron/tunneln utformade vi på samma sätt som det nya cykelgaget, med glas i olika färger. På så sätt skulle människorna på nere på golvet i Knutpunkten kunna se cyklister passera över deras huvuden (se fig. 7.).

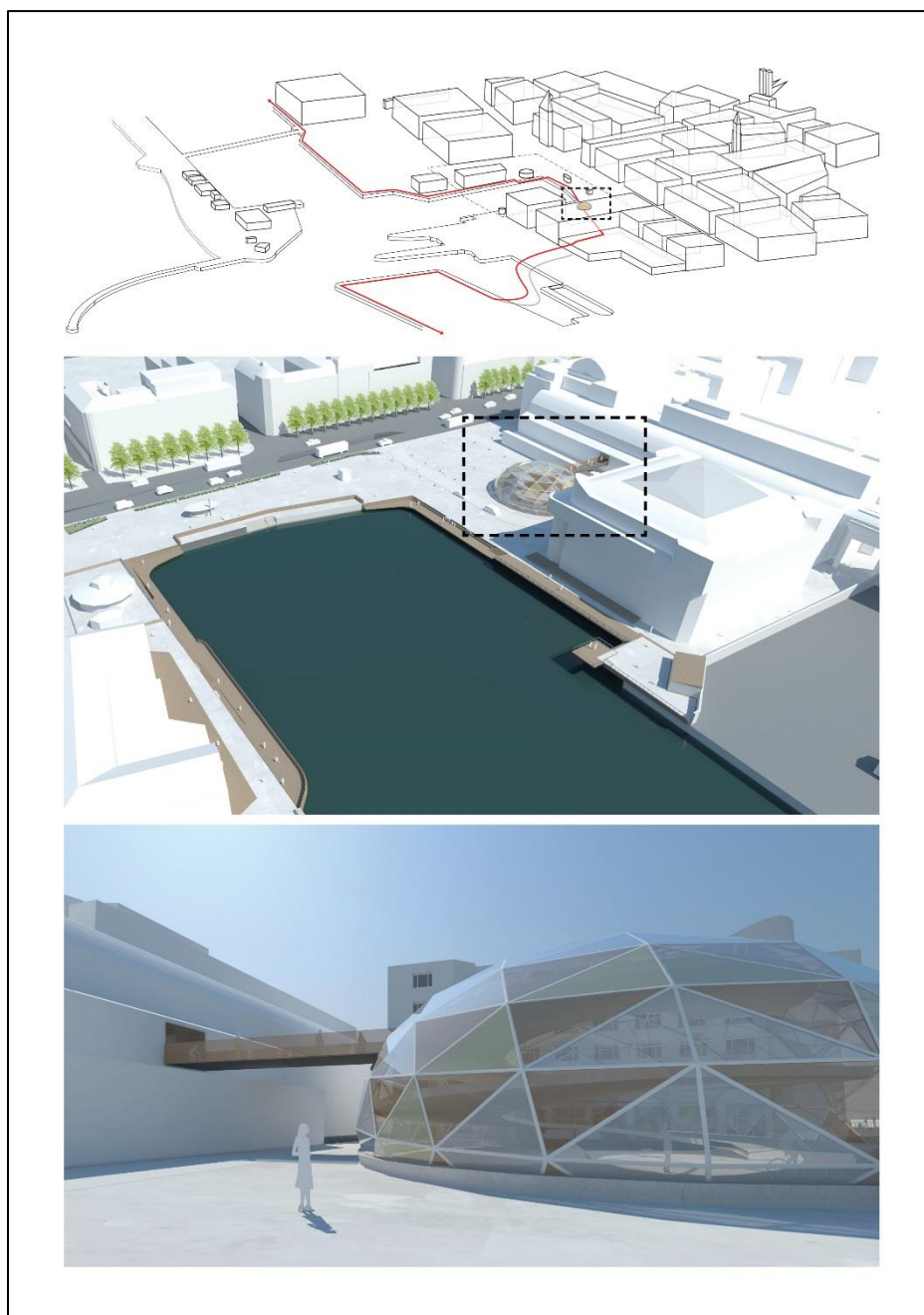


Fig. 7. Visualiseringar över idén med en cykeltunnel/passage genom Knutpunkten som kopplar ihop området H+ med Hamnbassängen.

Även om jag kan finna en del positiva delar i designförslaget så har en slags ängslan legat kvar. Jag har haft en inre konflikt där intalar mig själv att jag inte kan lägga mer tid på gestaltningen samtidigt som jag är missnöjd och därför borde ta ett nytt tag i gestaltningen och göra någonting åt det. Känslan fick mig att fundera på vad grundorsakerna är till att jag inte känner mig färdig med gestaltningsförslaget

För att få en bättre insikt i vad detta beror på har jag valt att reflektera över min insats i designprocessen, men också försökt finna tankar runt designprocessen hos erfarna landskapsarkitekter. Från mina egna erfarenheter i skolan har min upplevelse av att känna sig färdig med designprocessen förändrats med tiden. Genom åren har det varit lättare och svårare på olika sätt. I början av utbildningen var det svårt och förvirrande att veta hur mycket jobb som skulle läggas i olika delar av designprocessen eftersom jag var ny inför det abstrakta sättet att tänka i en kreativ process. I ett senare skede av studierna har jag fått upplevelsen av att vi i större utsträckning fått formulera våra egna problemställningar och lägga upp tiden fritt, vilket är en faktor till osäkerhet. Att välja på vilken nivå man vill arbeta på och att avgöra när man väljer att dra en gräns för att designprocessen ska avstanna är en utmaning i skolan. För att få mer kunskap om ämnet och hitta mönster från vilka jag kan uttyda svar på frågeställningen har jag valt att intervjua yrkesverksamma landskapsarkitekter, se tillbaka på min egen designprocess och studera teorier i litteratur. Jag vill lära mig hur man kan tänka för att lättare hantera designprocessen.

## Syfte och mål

Syftet med examensarbetet är att utveckla en större förståelse för designprocessens natur för att på så sätt bli mer bekväm i designprocessen i mitt kommande yrkesliv som landskapsarkitekt. Med arbetet vill jag även inspirera andra studenter och yrkesverksamma att forska vidare i ämnet och mer frekvent resonera kring sina egna design-processer. Jag anser att det är utvecklande att som landskapsarkitekt aktivt fundera och bli medveten om de olika situationer som uppkommer i en designprocess. Ett mer avslappnat förhållande till designprocessen bör göra att arbetet upplevs mer glädjefyllt och mindre stressande.

Målsättningen med examensarbetet har varit att kartlägga och diskutera vad det är som gör att en designprocess uppfattas som färdig, med utgångspunkt från arbetet med gestaltungs-förslaget av Hamnbassängen samt från de intervjuer jag genomfört med tre yrkesverksamma landskapsarkitekter och vidare teoristudier. Genom att intervjua, läsa litteratur och diskutera mitt eget förslag försökte jag att hitta återkommande mönster på när landskapsarkitekter känner sig tillfreds med sitt designarbete. Genom att undersöka denna frågeställning ville jag få en bättre förståelse för själva tänkandet i den kreativa processen, utifrån egna och andras erfarenheter. Detta för att bli medveten om vad som händer under designprocessen och kunna handskas med de svårigheter som en designprocess innefattar. Designprocessen är ett komplext ämne att fördjupa sig i. Därför har jag valt att fokusera på när man egentligen känner sig nöjd och färdig med en design eller ett designförslag.

## Frågeställningar

1. Vad är det som gör att en designprocess uppfattas som är färdig?
2. Varför kände jag mig inte färdig med designförslaget av Hamnbassängen?



# Metod

## Struktur & Innehåll

Examensarbetet är uppdelat i de fyra huvuddelarna; Bakgrund, Metod, Resultat och Diskussion. I bakgrunden beskrivs gestaltningsförslaget av Hamnbassängen i Helsingborg då det utgör utgångspunkten till frågeställningarna. Det är en kortfattad beskrivning av projektets bakgrund, hur det gick till och vad det resulterade i.

I arbetets andra del, Metod beskrivs de tillvägagångssätt jag använt mig av för att besvara mina frågeställningar.

I den tredje delen, Resultat *Intervjuer*, presenteras analysen från intervjuerna med de tre praktiserande landskapsarkitekter på frågan när man uppfattar sig som färdig med en designprocess. I samma kapitel presenteras resultatet av litteraturstudierna gällande studiens frågeställningar.

I Diskussion diskuteras analysen av intervjuerna och teoristudien med utgångspunkt från frågeställningarna och reflektioner kring mina erfarenheter med gestaltningsförslaget av Hamnbassängen. Sist i diskussionen sammanfattas arbetet under *Konklusion* där jag kritiskt resonerar jag kring mina frågeställningar, svaren från intervjuerna för att belysa vilka insikter jag har erhållit genom examensarbetet. I samma kapitel värderar jag även mitt examensarbete.

Eftersom som landskapsarkitekter ofta arbetar i projektform med en plats och en gestaltning har jag valt att benämna design vid vissa tillfällen som antingen ”gestaltning” eller som ett ”projekt”.

## Val av metod

För att besvara mina frågeställningar använder jag en metod där jag kombinerar litteraturstudier och intervjuer med mitt eget empiriska exempel, Hamnbassängen, och mina egna upplevelser av nämnd designprocess. För att besvara min mer generella frågeställning använder jag mig av relevant litteratur och teoribildning samt intervjuer med praktiserande landskapsarkitekter. Insikterna därifrån kan jag sedan använda för att förstå min egen upplevelse av processen med Hamnbassängen som ofärdig.

Utifrån mina intervjuer, teoribildning och vidare diskussioner försöker jag formulera kategorier eller teman som tycks ha betydelse för när designprocessen uppfattas som färdig.

Eftersom det är en omfattande fråga och designprocessen är komplex ville jag finna ett sätt att strukturera upp de svårigheter som kan upplevas i ett designarbete. Att kategorisera upp dessa är för mig ett sätt att bena ut och få en överskådlig bild över vad problematiken egentligen beror på. Kategorierna utgår från en tolkning som grundar sig i just mina erfarenheter och min förförståelse för designprocessen. Antagligen hade fler eller andra kategorier kunnat utkristalliseras om en annan person gjort detta arbete.

## Empiriska studier

De empiriska studierna består dels av mina erfarenheter av designprojektet med Hamnbassängen i Helsingborg, dels av intervju svaren från de praktiserande landskapsarkitekterna.

## Designprojekt

Hälften av tiden för examensarbetet har lagts på en empirisk studie där ett designförslag tagits fram för en promenad längs kajen runt en centralt belägen hamnbassäng i Helsingborg. Detta designarbete har skett under en period på cirka 10 veckor. Projektet gjordes i samarbete med Helsingborgs stad med uppdragsgivare Martin Hadmyr, stadsträdgårdsmästare och chef på gestaltungsavdelningen på stadsmiljökontoret. Den empiriska studien ligger till grund och utgångspunkt för uppsatsens frågeställningar. Designförslaget är redovisat med material utifrån så långt vi hann i processen med designprojektet. Detta material redovisades under vår sista återkoppling i december med Martin Hadmyr på Helsingborgs stad. För att förtydliga innehållet i bilderna har jag i bilagan skrivit in kompletterande bildtexter. Designförslaget är bifogat som en bilaga (se bilaga 2) i slutet av examensarbetet och tidigare beskrivs projektets förutsättning, dess designprocess och tankar kring gestaltungsförslaget.

## Intervjuer

För att få utomstående synpunkter och tankar kring mina frågeställningar valde jag att intervjua erfarna, praktiserande landskapsarkitekter. Med lång erfarenhet inom yrket kan de vara goda och intressanta källor till synpunkter och perspektiv som skiljer sig från mina egna som snart nyexaminerad landskapsarkitekt. För att komma snabbt in i en fördjupad diskussion valdes personer som jag sedan tidigare kände. Jag har begränsat mitt urval av personer att intervjua till tre landskapsarkitekter med lång erfarenhet av gestaltning, vilka därmed är vana vid att befinna sig i designprocesser. Detta behandlar endast en inriktning av landskapsarkitektarbetet men till hänsyn till det ämnet jag har valt att belysa i min uppsats har jag ansett intervjuobjekten som passande för ändamålet. Jag anser även att de intervjuade personerna är väldigt intressanta då jag själv, både som student och praktiserande

landskapsarkitekt i huvudsak arbetar med gestaltning. Mitt val av dessa personer beror också på att jag sedan tidigare kände dem och på så sätt ville jag snabbt komma in i en bekväm och fördjupad diskussion. De valda personerna är även intressanta då de till viss del representerar olika delar av landskapsarkitektbranschen. En person av de intervjuade har erfarenhet av ett större privat företag, en annan av ett mindre privat företag och en tredje har en stor erfarenhet av både yrkeslivet och undervisning i skolan. Genom denna metod kan jag komma närmare landskapsarkitektens praktiska vardag och få svar på frågor som kanske inte kan fås genom teoretiska studier.

Syftet med intervjuerna var att försöka utläsa återkommande mönster som kännetecknar upplevelsen av att känna sig färdig med en designprocess. Jag vill bidra till en förståelse för designprocessen som kan underlätta stresshantering och minska den typ av oros känslor som ofta uppkommer. I uppsatsen förs därför en kontinuerlig diskussion om konstruktiva förhållningssätt till de problem som diskuteras. Jag vill även få tips om hur man på ett konstruktivt sätt kan ta beslut om begränsningar i projekt för att uppnå ett bra resultat utifrån den tid som finns till förfogande.

Innan intervjuerna skedde formulerades ett antal öppna frågor och följdfrågor (se bilaga 1) som sedan varit basen i samtalen. Ordningen i hur frågorna ställdes kan dock variera från fall till fall beroende på hur intervjun utvecklats. Intervjuerna har varit av en diskuterande karaktär där jag velat få fylliga och varierande svar på frågorna. Frågorna som ställts har varit öppna och gett den intervjuade ett stort utrymme att fritt resonera kring det undersökta fenomenet. I vissa fall har mer spontana följdfrågor utvecklats och ställts. Intervjuerna har genomförts på detta sätt för att skapa ett öppet och nära samtal kring designprocessen. Eftersom upplevelsen av processen skiljer sig markant från person till person är det viktigt och än mer intressant om berättandet blir så personligt som möjligt. Eftersom en av de intervjuade fick mindre tid till sitt förfogande är de två övrigas svar presenterade i större omfattning.

För att ge en bakgrund till mina tankar och syftet med intervjuerna presenterade jag först förslaget med Hamnbassängen för de intervjuade. Meningen till introduktionen var att visa på en referens så att de intervjuade skulle få en förståelse för i vilket exakt skede av designprocesserna vi avslutade designarbetet på. Vi slutförde designprocessen på ett väldigt tidigt skede om man jämför med ett riktigt projekt från skiss till förverkligande. Därefter berättade jag mitt sätt att se på problematiken och varför jag inte var nöjd med gestaltningsförslaget. Frågorna som ställdes var i huvudsak av en psykologiskt och eventuellt även av en filosofisk karaktär. Vilken problematik och vilka svårigheter upplever de i sin designprocess? Hur hanterar de svåra situationer? Men, framförallt: Vad är det som gör att personen uppfattar sin designprocess som färdig?

Följande personer har intervjuats:

Jitka Svensson (JK), Landskapsarkitekt - Morf Landskapsarkitektur.Handledare och lärare på landskapsarkitektutbildning, Alnarp.

Sara Schlyter (SS), Landskapsarkitekt - FOJAB arkitekter.

Niklas Bosrup (NB), Landskapsarkitekt - Sydväst Arkitektur & Landskap.

## Databearbetning av intervjuer

Under intervjuerna har jag gjort ljudinspelningar. Ljudinspelningarna har därefter transkriberats till textmaterial. Jag har läst igenom textmaterialet upprepade gånger för att se mönster och likheter i intervju svaren. För att göra analysarbetet mer lättolokat har meningsbärande enheter ur texten tagits ut. Dessa meningsbärande enheter har sedan grupperats in i kategorier/teman som bygger på de mönster som kunnat utläsas i de intervjuades svar.

Resultatet av intervjuerna är presenterade utifrån de kategorier/teman som analyserats fram och exemplifieras med citat från de intervjuade personerna. Vid vissa fall redovisas fullständiga svar. Vid andra fall redovisas endast utdrag av svar då endast utdragen är relevanta för sammanhanget. Dessa förkortade utdrag är markerade med ett tankestreck. Varje citat har en initial som är kopplade till de intervjuade personerna; JK (Jitka Svensson), SS (Sara Schlyter) och NB (Niklas Bosrup). För att öka tillförlitligheter i tolkningen av intervjuerna har två utomstående personer läst igenom intervjuerna för att validera de mönster jag funnit.

## Teoretiska studier

För att få en djupare kunskap har jag gjort en teoristudie i ämnet designprocesser. Litteraturstudier har begränsats till att ett antal böcker och en artikel som tar upp designprocesser på ett övergripande sätt. Genom att reflektera över min egen designprocess i ljuset av relevant teoribildning hoppas jag få en djupare förståelse för arkitektens upplevelse av designprocessen i mer generella termer likväl som för min egen upplevelse av att arbeta med Hamnbassängen. Litteraturstudien har kretsat runt teorier kring designprocesser som i litteraturen utarbetats via studier av yrkesgrupper som till exempel arkitekter, landskapsarkitekter och industridesigners. Litteratur inom ämnet är dock något begränsat vilket gjort att jag förhållit mig till fyra stycken böcker och en avhandling.

# Resultat

## Analys av intervjuerna

Under denna del kommer resultatet av tre intervjuer angående när en designprocess upplevs som färdig redovisas. Redovisningen är strukturerad utifrån de teman som analysen av intervjuerna gett. Därefter kommer teman från intervjuerna anknytas till de teoretiska studierna. Utifrån en innehållsanalys av de svar informanterna gett under intervjuerna har följande teman framkommit gällande när en designprocess kan anses färdig: *En oändlig process*, *Personlighet*, *Målsättning*, *Tidsramar*, *Relevant gränssättning*, *Kreativa pauser*, *Samarbete och lagarbete*, *Presentationsmaterial*, *Utförandet*, *Känslomässig investering*, *Nya arbetssätt*.

För att läsa fullständiga svar se bilaga 1. – ”Intervjuer”, i slutet av arbetet.

### En oändlig process

Temat *en oändlig process* pekar på att man egentligen aldrig känner sig helt färdig och nöjd med en designprocess. Det finns delar som alltid skulle kunnat göras bättre och därför skulle arbetet kunna fortgå i all oändlighet. Att känna sig nöjd och släppa taget hör tydligt ihop med personligheten.

- Oj, det var en stor fråga. Alltså det är ju så här tycker jag, det är en stor fråga om hur mycket tid man har. Man har en deadline, det ska vara färdigt vid en viss tidpunkt och jag tror egentligen man aldrig känner sig färdig. Man kan alltid fortsätta och alltid hitta nya ingångsvinklar. (NB)

- Sedan måste man också kunna revidera sig hela tiden. När man har kunskapen om att man rent intellektuellt förstå att saker ändrar sig och man måste tänka om. Kunskapen blir internaliserad så att man är blir så beredd på eller förstår att saker hela tiden förändras. Man inbillar sig kanske inte att det finns en dag då man är nöjd. Därför tror jag att man måste tillåta sig att vara lite små-nöjd hela tiden, liva upp nöjdheten. Med tiden blir man lite mer nyanserad om när man är nöjd och inte nöjd. Som jag sa innan, man kanske aldrig är nöjd med allt, men med vissa saker. (JS)

### Personlighet

Temat *personlighet* berör hur individens personlighet har betydelse vid bedömningen för när en designprocess anses som färdig. Den skapande arbetsprocessen kan se ut på många olika sätt och beror på personens unika referenser och erfarenheter och kan därför uppfattas som svårgreppad. Att veta när designuppgiften ska avslutas kan därför variera från person till

person. Vissa kan vara väldigt perfektionistiskt lagda medan andra har lättare att känna sig nöjda.

*- Det är väldigt personligt vad man är nöjd med, i hur hög grad man är perfektionist eller att vissa projekt känns viktigare för en själv än andra. Med det beror nog på att man har lärt sig någonting. Det beror nog på att jag är självkritisk och vill lära mig någonting. Sedan finns det alltid aspekter som man kan vara mer nöjd med. Men det finns alltid småsaker, som kanske bara jag ser och som tycker att jag kunde gjort bättre. Men det finns ju folk som alltid är nöjda. (JS)*

Den som är mer perfektionistisk kan vara självkritisk och ha svårare att uppfatta sig som nöjd och färdig med en designprocess. Den perfektionistiske har en stor förmåga att hela tiden hitta nya aspekter och detaljer som den anser att den kunde förbättrat. Den mer positivt lagde personen försöker hitta det som fungerat bra i ett projekt. Därför har den perfektionistiske personer svårt att släppa taget om uppgiften.

*- Det är en personlighetsfråga också, jag kan nog ändå tänka att nu får det räcka. Jag tycker det är roligare att starta upp nya saker. Jag blir hellre av med projektet på slutet. Det är en lägningsfråga. (SS)*

*- Man får tänka att det kommer nya projekt. Men det är ju också väldigt mycket vad man är för person. Jag tycker alltid att jag gör mitt bästa, så bra jag kan. I designprocessen försöker jag fatta de klokaste besluten och då kan jag ju inte vara arg på mig själv för jag gjorde ju själv de besluten. Sen kan man känna att jag skulle lägga upp det på ett annat sätt, tänkt si och så. (JS)*

*- Men man kan ju faktiskt fundera på det man "har gjort" och inte det man "inte har gjort". För att bli nöjd är det bra att fokusera på det som är bra och inte på det man tycker är mindre bra. Finns det positiva delar så får man vara nöjd med det, vara konstruktiv. Det är lätt att man hela tiden vill mer. (JS)*

*- Man får ju vara lite ödmjuk att det alltid finns bra saker i projektet. Man kan ju alltid hitta någonting, man kan ju inte jämnt utgå från att det ska bli det bästa man gjort. Det är ändå kompromisser man håller på med. Det gäller bara att hitta den bästa möjliga kompromissen där allt faller ut och blir så bra som möjligt. (NB)*

## Målsättning

Temat målsättning belyser en strategi och ett sätt att tänka som kan underlätta arbetet. Att formulera och bestämma sig för vilka mål och delmål som ska nås verkar utgöra en stor del av hur slutresultatet uppfattas. Hur långt man har kommit i måluppfyllelsen påverkar då uppfattning om när designprocessen är färdig. Är målet satt högt kan det bli svårare att komma fram till ett stadium som känns tillfredställande.

*- Helt färdig är man ju aldrig. Men det är så otroligt viktigt att man bestämmer vad målet är innan man börjar. Man bör ha bestämt sig för vilken nivå man ska lägga sig på, men*

*även hur långt rent tekniskt och presentationsmässig man vill nå. När man jobbar kan det ju vara allt från att man ska leverera en skiss på en dag eller så jobbar man i flera år med ett projekt. Man får bestämma innan vad det är jag ska åstadkomma just i det här skedet. Det är på något sätt i förhållande till det man kan avgöra om man är nöjd eller inte. (SS)*

*- Det får man ju bara av att prata med andra och försöka hitta vad det är vi ska göra i det här projektet. Att hitta en nivå, det är svårt. Men det kan ju vara allt sådant där som att definiera omfattningar men rent gestaltningsmässigt är det svårare, det kan ju vara skillnad i tycke och smak. (SS)*

*- Från det skedet man gör en första illustration så vet man att projektet kommer ändras under arbetets gång. Saker ändras hela tiden genom ett projekt. Så man får se till att hela tiden vara lite nöjd, med varje liten etapp. (JS)*

## Tidsramar

Temat *tidsramar* visar att landskapsarkitektarbetet bör ses som en profession där man inte bara kan sitta och vänta på inspiration, utan måste prestera och hinna med uppgiften utifrån den tid man har till förfogande. De intervjuade menar också att tidsbegränsningen sätter kniven mot strupen och man blir tvungen att leverera.

*- Där har vi ju först en dialog med kunden om vad den behöver. Det avgör hur lång tid vi tror att det kommer att ta. Sen får vår erfarenhet av hur lång tid det brukar ta att komma fram till en design påverka den tiden. Och det är ju jättesvårt för det är ju inte alltid det rasslar i huvudet och man hittar den där designen direkt, eller formen, gestaltningen. Men någonstans måste man ändå försöka lära sig att hitta en nivå som bestämmer vad man ska få gjort utifrån den tid man har. Då kan man hamna i den situationen då man inte blir så nöjd och tänker att här hade jag behövt mer tid. Man kan ju skylla på många olika saker, att man inte hade tillräckligt med underlag eller inte kom på den där bra idén. I arbetslivet kan man inte liksom sitta och vänta på inspirationen ska komma till en, man tänker att de här timmarna har jag i dag och de här imorgon. Jag ska göra detta NU!". Ibland är det svårt, men det sätter saker på sin spets och man är tvungen att klämma ur sig saker. Man måste lära sig att saker bara måste göras. Man kan liksom inte ta hem saker och fortsätta tänka på dem. Det är klart man ibland gör det i alla fall, men det är inte så bra. (SS)*

*- Oftast jobbar vi mot en tid när saker ska levereras. Om jag tänker på en mer konstnärlig attityd, typ som Monet, han bara målade och målade och målade. Han gjorde hela tiden fler varianter av samma tavla liksom. Jag menar, man kan ju hålla på hur länge som helst. (JS)*

*Det är ju oftast när man sitter och gör någonting oengagerat som det inte blir någonting bra. Det gäller att lura sig, slå på det där. För man kan inte sitta i 24 timmar med någon slags absolut kreativitet där de bra idéerna bara kommer. Det finns perioder där man bara får arbeta undan men så kommer det en liten glimt av upplysning som man kan hugga tag i. (NB)*



## Relevant gränssättning

Temat *relevant gränssättning* inbegriper vikten av att arbeta utifrån tydliga förutsättningar och fokusera på de relevanta frågeställningarna för att lösa själva uppgiften och bli färdig. Att sätta upp ramar gör det lättare att nå målet eftersom ett förslag alltid kan förbättras. Att fastna i detaljer kan vara en fara men att utgå från det mest relevant leder i regel processen framåt. Det relevanta är inte nödvändigtvis det som personligen engagerar en, men då får man på något sätt försätta sig i ett engagemang och en kreativitet.

*- Man måste hela tiden ställa frågan: Är det här viktigt? och Är det här relevant? I de flesta fall har vi ju ett slags program och en frågeställning att förhålla sig till.*

*Man kan ju rita hela världen om man vill men behövs verkligen allt? Då finns ju risken att man sitter och sönderanalyserar, typ: det här kan ju också betyda någonting? (NB)*

*- För att känna mig nöjd måste jag kommit ner på en detaljeringsnivå på de platserna som man tycker är särskilt viktiga. Det kanske är det som gör en nöjd. Man kanske inte kan lösa allt men om man har några saker som man känner att man måste lösa kan det vara lättare att bli nöjd. Men det finns alltid saker inom ett projekt som känns särskilt betydelsefulla, som man brinner lite extra för, att just det måste bli bra. Det känns bra att gå tillräckligt långt i vissa delar. Det man inte hinner får man ta senare. (JS)*

*- Sen är det ju att inte grotta ner sig för tidigt, att man sätter en huvudstruktur som man tycker känns bra innan man börjar liksom pilla med detaljer. Den huvudstrukturen kan ju ibland komma sig av ett detaljerat tänk sen får man då och då backa och se vad det är i det här tänket som är det viktiga. Det kanske inte är materialet på det där eller färger på det där, det är istället ett större grepp vi talar om här. Sen är det ju att vara troget det där greppet och gå vidare. Vi håller ihop det så att man skapar sig en ram som man håller sig innanför. Men, om man måste bryta så gör man det av en anledning, att man medvetet måste. (NB)*

*- Jag är nog ganska snabb på att hitta en gestalt, att hitta rummen och så, oavsett om jag jobbar i modell eller i något annat medium. Jag gör detta för att det känns skönt att "prov- bestämma" sig: det här kör jag på. Sen kan det hända att jag ändra mig. Och om man sover på saken kanske jag kommer underfund med att gestaltningen inte är bra alls. Men jag försöker att bli snabb, tillåter mig att bli nöjd i stunden då jag finner en form. (JS)*

*- Jag tror det just är besluten det handlar om. När man gjort ett visst antal projekt och har erfarenhet så blir man lite mer flink på att veta vad man ska producera för att projektet ska gå framåt, vad som är det viktiga och kritiska i situationen. Man blir duktigare på att välja vad som behövs visas och vad man behöver prata om. (JS)*



## Kreativa pauser

*Kreativa pauser* belyser att i det kreativa arbetet är mycket ansträngande och energikrävande att hela tiden tvinga fram nya idéer. Det kan ta ner glädjen i arbetet. I ett par intervjusvar läggs tyngden på hur viktigt det är med en stunds avbrott. Vila eller fysisk aktivitet kan sätta fokus på någonting annat som gör att man glömmer bort designarbetet. Här hänvisar jag endast till ett citat eftersom det ordagrant handlar om temat kreativa pauser. Dock är kategorin viktig och intressant eftersom även de övriga intervjuade resonerade kring sådant som antyder att pauser från arbetet är betydelsefullt.

*Då får du dra ut och skejta. Det finns ju andra saker i livet också. Man måste ju distrahera sig för ibland är det nog bara jobbigt att kämpa mot någonting, det ger en kramp. Det blir inte bättre, man kan inte tvinga sig igenom det. Då är det bra att sarga sig och göra någonting annat. Eller prata med andra som du göra nu, som kan säga någonting annat. Det är ju fördelen med att jobba med någon annan. (NB)*

## Samarbete och lagarbete

Temat *samarbete och lagarbete* belyser vikten av ett välfungerande grupparbete som en essentiell faktor till att uppleva slutresultat som bra och tillfredställande. I arbetslivet arbetar en landskapsarkitekt oftast med andra, vilket gör samarbete och ett delat ansvar aktuellt. Arbetsgruppen kan till exempel bestå av de andra på företaget, uppdragsgivare eller andra entreprenörer. Om personerna i gruppen har samma mål och det finns ett engagemang, en fungerande kommunikation och ett positiv klimat kan designprocessen kännas mycket bra i slutändan. En dålig kommunikation kan däremot hämma kreativiteten och göra att inte alla idéer kommer fram vilket senare kan leda till att det känns som något fattas i projektet.

*- De projekt som jag är mest missnöjd med är när jag inte haft en bra beställare. När man får en beställning, gör någonting och sen inte haft möjlighet att förklara sina tankar är det inte bra. När man själv består av en grupp som presenterar landskap och beställaren av människor med helt andra intressen där ingen kan landskap är det jättefrustrerande. Då känner jag mig missnöjd, ingen kan ta emot ens produkt riktigt, de förstår inte. Det är ungefär som om någon får ett par jättefina bowlingskor som aldrig spelat bowling och bara: Jaha tack, var ska jag ställa dom då? (JK)*

*- Det bästa är ju när det är ett antal kompetenser som arbetar ihop. Det kan vara både på beställarsidan, entreprenörs-sidan och andra konsulter och man känner att man har en "vi-känsla", att man krokar i armbågen och känner: Det här gör vi tillsammans. Det är det fetaste, när man har känslan av att hjälpas åt. Man har samma engagemangsnivå. (NB)*

*- Sen, inte minst i arbetslivet är det viktigt att beställaren eller kunden förstår din vision och ambitionsnivå angående till exempel ett speciellt material, alltså mer kostnadsmässigt sett. Annars finns risken att de först säger: vi vill absolut ha äkta granit, vi är med på det - redan från början, och sen sitter man och ritar långt in i projektet och*

*tror att man ska ha äkta granit överallt. Men, sedan återkommer de och säger: nej, det har vi inte råd med. Jag menar de har liksom ingen visuell bild av det vi vill åstadkomma. Det är ju livsfarligt om man kommer i den situationen och sen får man backa. Man förlorar glädje och energi i projektet om man tappar vissa material som är betydelsefulla för ens gestaltning. (SS)*

*- Jag är ganska nöjd med Pildammsparken, ett skissförslag. Det fick vi som ett parallellt uppdrag. Vi var en ganska liten och tight projektgrupp som hade en samsyn. Vi var effektiva, allt kom ganska naturligt. Det blir ett väldigt härligt flöde när det blir så. Man har samma bild av det man vill åstadkomma. Det tror jag är superviktigt i tidigt skede av processen att man försöker känna på varandra för att reda ut att man jobbar mot samma idé, för annars kan det bli så att man motarbetar varandra. (SS)*

I en designprocess arbetar man oftast i en arbetsgrupp med andra landskapsarkitekter. Samarbete och synpunkter utifrån är viktiga för att komma vidare i designprocessen.

*- Strategierna för hur man gör när man kör fast är väldigt viktiga, eller att ha en regelbunden avstämning med någon annan för att få synpunkter utifrån. Jag jobbar oftast inte själv. Jag skissar ju lite men jobbar inte själv eftersom jag tycker att det är ganska värdelöst eftersom det är när man pratar med någon med papper och penna i hand som det händer saker. Det är då man märker att logiken eller argumenten faller på plats, orden är faktiskt viktiga för formen i ett förslag. Att berätta för någon vad det handlar om, det blir som en liten mini-presentation. Sedan kan man fråga: "Har du något inspel?". Då kan man få något jättebra inspel eller så tycker de bara att det låter fint, men framför allt har man komprimerat det så att det blir begripligt för sig själv men kanske också för kunden i ett större sammanhang. (SS)*

*- Man får tänka att vi inte står här som några konstnärer och bestämmer allt, utan vi ska samla ihop och få in alla personer för att göra det bästa av det. Jag tror att det är ganska viktigt att inse att man inte kan vara en ensam skapare, utan att det är en jämkning. Det var hela den grejen jag var fascinerad av med arkitekturket från början. Det är så multidisciplinärt. Det är inte ren formgivning och det är inte ren naturvetenskap utan någon slags sociologi och formgivning, naturvetenskap och teknik, allting i ett. Det får man nog också vara lite ödmjuk inför. (NB)*

*- Skillnaden mellan att jobba själv jämfört med i grupp är att när man är själv är man ansvarig för alla beslut och man måste gå in i olika roller, jag är både mig själv och min kritiker. Är man två kan man förlita sig på att den andra börjar ifrågasätta saker, typ: "Varför har du gjort så och hur tänker du där?". Därför är det lite skönare att veta att någon annan kan hjälpa en att sortera och göra rätt. Det är skönt att ha den kritiske utanför, annars måste man hela tiden stoppa sig själv. Sen är det ju så kul att höra vad någon annan har för idéer, det är ju något som händer i en annan kropp. Det är en intressant konfrontation. När man jobbar med fler är det mest effektivt att man delar upp ansvaret och får en tydlig roll inom ett projekt: "Du gör det där och det där och det". Jag tar ansvar för det och det och det. Mina ritade linjer är ju annorlunda än min kollegas linjer. Om vi håller på och nöter ihop så finns risken att det varken blir mina eller min kollegas linjer. Jag kan tycka att det är fint om någons personliga sätt får synas. Annars finns risken att man hamnar på ideal och estetiska preferenser. Det är ju jättesvårt att förstå varandra och ligga på exakt samma nivå. Man får lära sig att släppa*

*fram och stiga tillbaka. Men det är ju inte helt lätt om man känner att: "Nej det här som den har gjort är jättehemskt liksom". Det gäller att ha den öppna dialogen. Är man stressad är det där jättejobbigt, men om man lugnar ner sig så brukar det lösa sig. (JK)*

## Presentationsmaterial

Temat *presentationsmaterial* belyser vikten av ett bra material vid presentationen av de framtagna idéerna. Det handlar om att framställa ett väl kommunicerande material. Materialet bör göra designprocessen och förslaget rättvisa så att alla relevanta idéer och ställningstagande kommer fram. Att tidigt i processen börja fokusera på en presentation eller en layout kan strukturera upp arbetet för att veta vad som behövs produceras och för att processen ska kunna avslutas på ett bra sätt. Presentationsmaterial är inte endast av betydelse för en slutgiltig presentation, utan kan också viktigt för att förklara sina idéer inom en arbetsgrupp.

*- Någon sade till mig: "Efter halva projektiden ska man börja göra en layout", det var någon erfaren landskapsarkitekt. Jag håller med om det väldigt mycket eftersom layouten hjälper dig att sansa dig och veta till exempel i vilken skala man ska presentera i, vad det är för material och delar vi måste visa. Man får tänka baklänges också, man har den tanken hela tiden: "Det tar en vecka att sätta det, och sen har vi en vecka att göra det", "För att ha en tidsram för att hinna göra exempelvis en illustrationsplan så måste vi vara färdiga där med den där andra saken". Jag tycker det är pestigt att man måste jobba på det sättet men saker blir gjorda, man för kniven mot strupen. (JS)*

*- Man kan ju också ha olika sätt att kommunicera, både bildmässigt och verbalt. Det ska man inte underskatta. Förslag som är lika kan ju framstå som väldigt olika på grund av hur det presenteras. Man kan vara i en grupp där man är så olika att man inte förstår varandra riktigt, man pratar förbi varandra. (SS)*

## Utförandet

Temat *utförandet* belyser att designprocessen också fortsätter i utförarstadiet. Det kan vara en anledning till att designprocessen först uppfattas som färdig då designförslaget kan ses i verkligheten och hur det utvecklas. De intervjuade menar att designprocessen oftast sker i många steg från skisser, till en presentation av designen, till en bygghandling och till sist ett anläggande och ett förverkligande. Under hela designprocessen förändras förutsättningarna som kan göra att designen måste ändras.

*- Men någonstans är det väl egentligen när projektet står byggt, jag menar att det är en designprocess som i många fall också fortlöper under hela utförandet. Den är ju minst lika viktig ibland eftersom det är där man har möjlighet att göra de där verklighetsanpassningsjusteringarna. (NB)*

*- Vad är slutet på ett projekt? Även om man till exempel lämnar ifrån sig en illustration så är det inte slutet på ett projekt. För mig är slutet på ett projekt när det blivit någonting*

*då det satt sig på plats och funnits där i typ fem, åtta år. När man ser hur folk använder platsen och tar till sig den, det är på något sätt slutet. (JS)*

## Känslomässig investering

Temat *känslomässig investering* syftar till att landskapsarkitekten har en tendens att fästa sig väldigt mycket vid sina egna idéer. Eftersom designprocessen är väldigt individuell, alltid subjektiv och handlar mycket om tycke och smak så kan det vara lätt att designen får ett emotionellt fäste. Att avdramatisera detta för att ha en mer avkopplad inställning till sitt skapande kan vara en väg att lättare hantera designprocessen.

*- Jo så är det ju. Det är klart eftersom det vi sysslar med är i hög grad någon typ av politik eller ideologi. Det är inte konstig att man känner så eftersom man på något sätt tar ställning till frågor i samhället. Men med tiden känns det inte lika farlig. (JK)*

*- Det är ju det man måste försöka komma över. Det tror jag är jätteviktigt. Det har jag fortfarande problem med. Man kan bli så fäst vid en idé, nästan försvara sig till varje pris. Man är ju ingen konstnär. Men samtidigt måste man stå på sig, man kan ju inte bara lyssna på andra för då blir det ju inte någonting. Som jag sa, om det kommer input utifrån som säger att det inte fungerar och att vi måste göra på ett annat sätt så kan det faktiskt ibland ge en insikt att "det där blir ju bättre". (NB)*

## Nya arbetssätt

Temat *nya arbetssätt* visar en strategi för att ta sig vidare i en designprocess som stannat upp genom att pröva nya arbetssätt som man vanligtvis inte är van vid. Det kritiska kan vara att man fastnar och inte kan ta sig vidare. Risken är då att man slösar onödig tid och energi vilket gör det svårare att nå ett tillfredsställande avslut på processen. Det är förmodligen svårt att vara kreativ om man inte vågar utsättas för situationer som är något obekväma. Att ta sig an uppgiften med ett helt annat angreppssätt kan vara ett bra sätt att upptäcka nya aspekter.

*- Det är svårt att ha en speciell metod, samma steg hela tiden. Det funkar ju inte, alla projekt är för olika. Man börjar inte på samma plats och slutar inte vid samma mål. Men man kan ha strategier för om man fastnar i processen för att hjälpa en. Till exempel är en sådan där konkret strategi är att; "gör tvärtom och vänd på det". Det kan vara i den stora skalan eller den lilla skalan. Men det är ett bra sätt att byta perspektiv, det kan handla om när man tittar på en bostadsgård. Man säger kanske att gräsmattan ska vara där i mitten, vilket allt kretsar kring, den är centrum. Eller är så säger man att centrum är runt omkring istället, tvärtom. Det är den lilla skalan till exempel. Bara för att testa motsatsen. Det kan även vara bra att om man har en skiss. Ofta sitter man bara där och ritar trädcirklar och sen tänker man: "nej men, välj något annat att illustrera, något så man ser rumsligheterna". Se till att gräsmattan får en egen form och att den inte endast fyller ut, för då blir den bara ett fragment. I skissandet med pennan hittar man alltså olika vinklar eller bara gör tvärt om. Det är nog den medvetna strategi som jag använder mest. Man blir nog lite mer elastisk i tanken då. (SS)*

- Du kan ju vända upp och ner på skisspappret eller göra någonting oväntat för sig själv som sätter saker i ett annat sammanhang. Typ ta grundkartan på andra hållet. Det kan ju också vara busenkla trix som att göra på ett helt annat sätt. Man kan ju bara testa, till exempel börja rita i foton, i plan, i 3D för att få hjälp. Det kan hjälpa och få igång den där lusten och fråga sig; "vad är det jag håller på med?". Eller så kanske man bara ska förminska ner grundkarta till frimärksstorlek så att man bara kan rita ett streck. Jag tror att det handlar lite om att lura sig själv, att kasta sig ut i en obekväm situation för att göra någonting oväntat för att bara upptäcka; "oj, här hände någonting!". Det skärper nog intellektet och flödet på något sätt. (NB)

## Teorianknytning - Design, det oändliga arbetet

Att uppfatta sig som färdig med designprocessen är en stor och komplex fråga men också viktig att resonera kring eftersom den kretsar kring kärnan av landskapsarkitektens arbete. I den kreativa process som landskapsarkitekten oftast befinner sig i kan denna problematik vara både arbetskrävande och känslösam. Upplevelsen av att vara färdig med en designprocess består av ett antal olika faktorer. Många skulle nog kunna säga att designprocessen aldrig tar slut, att den är oändlig. Cross (2011), Gedenryd (1998), Lawson (2006) menar att det inte finns några egentliga rätt eller fel i en designprocess och därför är det också svårt att utläsa ett riktigt slut.

I det här kapitlet kommer jag att referera till litteratur inom ämnet utifrån de kategorier jag tycker mig skönja, för att i nästa kapitel sammanfoga och jämför detta med svaren från intervjuerna.

### Designprocessen – en oviss process

Att uppfatta sig färdig med och avsluta en designprocess kan betyda och kan te sig på olika sätt. Psykologen och arkitekten Bryan Lawson (2006) skriver i sin bok "How Designers Think – The design process demystified" att designern måste lita på sitt omdöme eftersom dennes arbete aldrig tar slut utan det alltid finns utrymme för förbättringar av designen. Han understryker dock att det inte finns något värde i att fortsätta utveckla designen då möjligheten för signifikant förbättring är liten. Att uppfatta sin designprocess som färdig behöver därför inte nödvändigtvis betyda att man helt är nöjd och klar med gestaltningen Lawson (2006). Då handlar det istället om att kunna ta steget och släppa taget om en designprocess, att inte bli för känslösamt bunden till den utan kunna gå vidare och anta nya uppgifter på ett konstruktivt sätt. Att känna sig helt klar med en gestaltning, att det inte finns någonting som går att förbättra är nog svårt. Därför är betydelsen av att kunna släppa taget om en uppgift eller en design viktig.

Eftersom det inte finns en särskild arbetsmetod för designprocessen förefaller det svårt att avgöra exakt när man är färdig. Lawson (2016) menar att lägga ett pussel eller lösa en matematisk uppgift kan beskrivas som ett motsatt arbetssätt till designprocessen, eftersom det finns endast en lösning till ett pussel och endast ett svar på en matematisk uträkning. En tydlig kedja av handlingar som ger exakta svar kommer aldrig att finnas i designprocessen eftersom varje designuppdrag har sin egen plats och sina egna förutsättningar. Jadwiga Krupinska (2016), professor emeritus vid Kungliga Tekniska Högskolan skriver i sin bok "Att skapa det tänkta – En bok för arkitektstuderande" att en linjär och logisk tankekedja från analys till syntes sällan fungerar i en designprocess eftersom det är svårt att i förväg förutsäga vilka variabler som kan vara av betydelse då de i regel är alldeles för många. Henrik Gedenryd

(1998), doktorand vid intuitionen för kognitiva studier vid Lunds Universitet skriver i sin doktorsavhandling "How designers work - making sense of authentic cognitive activities" att det inte finns speciella designmetoder eftersom det inte finns någon analysfas som kan utföras helt separat från det övriga arbetet i designprocessen. Analyserna måste snarare ske i ett samspel och parallellt med övriga aktiviteter som till exempel problemformulering, arbete med lösningar och utvärderingar.

Pirjo Birgenstam (2000), psykolog och universitetslektor vid institutionen för psykologi i Lund påpekar i sin bok "Skapande handling – om idéernas födelse" att det är svårt att urskilja designprocessenens olika delar och när en skapande person går från en fas till en annan i sitt arbete. I grunddrag menar hon dock att skissprocessen börjar i en estetisk-intuitiv position där den skissande först vistas i ett invecklat, ordlöst kunskapsfält för att senare övergå i en rationell-analytisk position där denne i ord kan formulera frågor och problem samtidigt som denne ger svar och lösningar åt dessa. Birgenstam (2000) menar att den erfarna skissaren har lärt sig att bli medveten om tiden och kunna bedöma när det intuitiva sökande ska avstanna och ett beslut måste tas. Ibland måste man nöja sig med den näst bästa lösningen trots att man känner att en bättre, alternativ lösningar skulle kunna arbetas fram.

Nigel Cross (2011), professor i designteori vid The Open University, UK anser i boken "Design Thinking – understanding how designers think and work" att designprocess ser olika ut för olika individer och vi har alla olika erfarenheter och preferenser. Designproblemen är komplexa och svårdefinierade vars lösningar kan tjäna till olika syften och där den enskilda individen väljer fokuspunkt. Detta förhindrar rationella metoder att arbeta med under en designprocess, vilket är en stor anledning att det också kan vara svårt att ta beslut. Enligt Krupinska (2016) kan designproblemets komplexitet också leda till en osäkerhet och förlamande känsla då friheten är stor och lösningsalternativen är oändliga. I sin bok beskriver Krupinska (2016) hur olika studenter ser på osäkerheten. Vissa uppfattar osäkerheten som väldigt frustrerande eftersom ingen kan säga om man har rätt eller fel. Andra studenter menar att osäkerheten är ett privilegium eftersom man får vara väldigt kreativ, fri och ta väldigt mycket eget ansvar, ungefär som på en arbetsplats.

Att försätta sig i en osäkerhet där utgången är oviss är en viktig egenskap hos designern. Birgerstam (2004) beskriver att det i en skissprocess är nödvändigt att satsa och riskera sig själv. Birgerstam menar att det bara är när man försöker någonting nytt som man kan misslyckas. Det nya hotar det givna och trygga, men man måste våga misslyckas för att lyckas. Samtidigt menar Krupinska (2016) att arkitekter lever i en ständig osäkerhet eftersom de i förväg inte behärskar alla kunskaper innan de påbörjar ett nytt designarbete. Själva gestaltandet skapar nya frågor som kräver ett kunskapssökande i nya ämnen. Nigel Cross (2011) hävdar att ett gemensamt drag hos designers är att de är vana vid att vistas i en oviss och oförutsägbar arbetsprocess samtidigt som de besitter ett mod att ta risker, även om det kan innebära konsekvensen att misslyckas. Vidare menar Cross (2011) att erfarna designers alltid är förberedda på att misslyckas men inte rädda för det.

Bryan Lawson (2006) menar att uppdragsgivaren är grundkällan för ett designproblem och dess begränsningar i ett projekt. Designprocessen i en skolkontext är mer öppen vilket kräver att studenten får förlita sig mycket på sitt omdöme, vilket kan vara svårt för den mindre erfarne landskapsarkitekten. Krupinska (2016) menar att en designer själv måste avgöra när själva processen ska avslutas. Detta kräver skicklighet och färdighet. Mindre erfarna arkitekter kan därför ha svårt att fullfölja sitt arbete under överenskommen tid.

### Fördjupningsnivå och avgränsning

För att förstå och formulera ett designproblem och sätta ramar är det viktigt att göra analyser, men ett överanalyserade kan också sakta ner designprocessen och gör det svårare att komma igång med en konkret design. Krupinska (2016) menar att fördjupa sig för mycket inom ett speciellt område kan göra att man tappat fokus på uppgiftsformuleringen och kan komma in på irrelevanta spår. Krupinska (2016) anser att det kan vara bra att göra en djupgående analys för att få en ingång i designarbetet. Studenter kan dock överdriva faktainsamlingen, lägga mycket tid på att allt djupare analysera det insamlade materialet och därför inte hinna eller våga utveckla gestaltungsuppgiften. Att dyka ner allt för djupt i analyser kan leda till att designarbetet mynnar ut i två separata delar, en fördjupad analys-del och en ad hoc-syntes som inte har mycket med varandra att göra. Cross (2011) anser att det går att fastna i ett moment av informationsinhämtande istället för att begränsa sig och utarbeta designen. Lawson (2006) menar att det kan vara lättare att begränsa designproblemet och informationsinsamlandet genom att formulera en tydlig målbild innan designprocessen påbörjas. Cross (2011) menar att en designer behöver en sofistikerad färdighet för att avgöra hur mycket information och analys som behövs för att gå vidare med lösningarna. I sin bok beskriver Cross (2011) ett test där två olika grupper bestående av designers fick samma designuppdrag. Han kunde iaktta att den mest framgångsrika gruppen var den som satte gränser genom att utesluta en stor mängd irrelevant information för att snabbt vidare med lösningen. Birgerstam (2000) menar att kunna sätta stopp för ett skissande och göra ett urval av olika idéer inom givna tidsramar kan utgöra en skillnad mellan de mer eller mindre framgångsrika i yrket.

Krupinska (2016) beskriver designprocessen likt Lawson (2006) som ett arbete där man analyserar genom syntes. Det vill säga att man upptäcker problemen och omformulerar problemen för att kombinera olika delar till en större sammanhängande helhet. Samtidigt som man analyserar försöker man hitta flera möjliga lösningar som i sin tur kan leda till nya insikter där problemet omformuleras.

Att välja en lösning eller ett spår kan vara jobbigt eftersom det är svårt att avgöra om det är det bästa spåret. Birgerstam (2000) menar att en bestämd deadline och tidspress kan avvärja



beslutsångesten genom att tvinga fram beslut, trots osäkerheten om det bästa valet bland många olika alternativa lösningar. Vidare menar hon att man helst vill dröja kvar i ett ögonblick där man inte behöver välja bort någon av de andra lösningarna. Ytterligare menar Nigel Cross (2011) att erfarna designers vet att det är möjligt att fortsätta att leta information kring ett designproblem i all oändlighet, men också att de måste gå vidare och skapa lösningar för problemet. Lösningarna kan ge klarhet i vilken information som är relevant. Krupinska (2016) menar att bestämma vilka aspekter som kräver uppmärksamhet samt på vilken nivå designarbetet skall avstanna är en del av själva definitionen av designproblemet. Genom att plocka ut det mest relevanta och jobba utifrån det kan man snabbare komma vidare i designprocessen. Om man har svårt att sätta en gräns för hur länge problemet ska undersökas kan det riskera att man inte kommer så långt som man tänkt sig. I sin bok "How Designers Think" kallar Nigel Cross den här gränsdragningen ibland för "Frame we name". Han menar att genom att sätta en gräns, sätter man ord på och formulerar ett designproblem som man sedan tar ställning till. Med gränser är det lättare att välja speciella saker att fokusera på och skapa en sammanhållen riktning, ett spår för att föras framåt i designprocessen. Enligt Krupinska (2016) definieras ett problem i allmänhet som en kedja där lösningen på problemet har en linjär ordning. Både Krupinska (2016) och Lawson (2006) hävdar dock att designproblem går att uppfattas på många olika sätt och tolkas individuellt. Därför går det inte heller att definiera en fullständig lista av olika lösningar på problemet. Den finns oändligt många lösningar som gör det svårt att avgöra när designprocessen slutligen är färdig. Cross (2011) menar att designprocessen ser olika ut för olika individer och därför är det väldigt subjektivt vad man väljer att se som relevant i designproblemet. Designproblemen är komplexa och svårdefinierade och lösningarna kan vara individbaserade vilket förhindrar rationella metoder att arbeta med under en designprocess. Jadwiga Krupinska (2016) menar att det inte går att undvika subjektiva värderingar i en designprocess och därför kan man speciellt som student kännas som att man blottar sin personlighet och därmed blir sårbar. Detta kan vidare leda till svårigheter att ta beslut om olika ställningstaganden i designprocessen. Det personliga ställningstagandet kan också leda till att man kan bli väldigt känslomässigt fäst vid sin design. Lawson (2006) anser en designer måste lära sig att bli på bättre att se sitt arbete på ett mer objektivt sätt. Han anser att designers ofta kan sätta sig i en stark försvarsställning i förhållande till sin design. Samtidigt tycker han se en tendens att designers blir bättre och bättre på att släppa in nya idéer i sin designprocess.

Även Gedenryd (1998) ifrågasätter den konventionella synen på designproblem som en linjär process där du direkt får ett tydligt problem levererat och löser med ren analys. Likt Krupinska (2016) och Lawson (2006) menar Gedenryd (1998) att designproblemet är långt ifrån formulerat när du fått en uppgift, till exempel av en klient. Detta leder att designern måste göra "problemställningar", eller nya "problemformuleringar" för att finna klarhet i problemen. Genom detta arbete kan då även nya problem uppkomma. Gedenryd (1998) skriver att behovet av probleminställningarna gör det omöjligt att separera

problemformuleringarna, analyserna från problemlösningarna, syntesen. Detta betyder att designprocessen inte kan delas in i olika stadier utan att processen består av ett växelspel mellan analys och syntes. Det finns därför ingen konventionell metod eller arbetsschema inom en designprocess och därför inget egentligt slut på processen. Att det inte finns någon ultimata lösning för ett problem skapar vidare svårigheter för att kunna avgöra när designprocessen är färdig

Jadwiga Krupinska (2016) menar att identifiera, formulera och tolka ett problem är avgörande för designarbetets resultat. I sin bok ger hon ett intressant exempel på en där en student i sitt examensarbete utvecklade designproblemet till någonting som skapade nya värden i projektet. Projektet handlade om en ombyggnation av ett vinmakeri och en vinkällare. Det ursprungliga problemet eller programmet var formulerat som så att vinmakeriet skulle ses som en arbetsplats men fokus på vinproduktion, med miljöfrågor och logistik. Senare insåg studenten att vinmakeriet också kunde bli ett turistmål året om. Detta skapade nya förutsättningar till fler arbetsplatser men också till att utnyttja platsen bättre, för till exempel sommargäster. Ursprungsuppgiften och gestaltningen påverkades alltså av en ny problemtolkning.

## Helhetsgrepp

Birgerstam (2000) menar att en avsaknad av en helhetskänsla kan leda till en blockering av information. Det relevanta förblir gömt bland oväsentligheter. I Birgerstams bok "Skapande handling – om idéernas födelse" berättar en av de intervjuade, Carola Wingren;

*"Det är viktigt för en person som skissar att hålla kvar vid en karaktär. Sedan låter man allting präglas av denna karaktär eller känsla. Har man kravet på att lösa allting – alla sammanhang, alla funktioner och alla platser – då blir man fullständigt blockerad, särskilt om man är ovan".*

Å andra sidan menar Krupinska (2016) att det kan vara riskfylld uppgift att formulera en övergripande idé allt för tidigt och med hjälp av denna tolka ett problem, eftersom tolkningen har stor betydelse för hela designen och den slutgiltiga lösningen. Vidare menar Krupinska (2016) att man ibland kan se de viktiga aspekterna direkt, men att det ibland kan ta tid att finna dem. Frågan som ställs vid konceptformuleringen är: "vad är det viktiga/specifika?".

## Beordrad kreativitet

Bryan Lawsons (2006) beskriver att designern jobbar i en kontext där handlingskraft krävs. Det går inte att lite helt på sin intuition och att idéerna kommer till automatiskt. Till skillnad från konstnären kan designern inte bara följa sina känslor och koncentrera sig på det som den tycker är mest intressant utan måste ha en förmåga att snabbt också bli intresserad av problem som tidigare är okända. Birgerstam (2000) menar att om inte inspirationen kommer

till en automatiskt måste man då professionellt leta fram det. Någonting, ett intryck eller företeelse man sedan tidigare känner igen, kanske från ett annat projekt kan då leda vidare till att man vill göra en djupare studie i saken. Krupinska (2016) hävdar samtidigt att en viktig del av designproblemet kan finnas i någonting som redan existerar. Krupinska (2016) reciterar Jan Milch som är professor i design teori och historia. Han menar att begreppet ”Redesign” borde användas i större utsträckning. Han anser att design brukar uppfattas som en individuell handling, men att det snarare handlar om att designers alltid utgår, modifierar och fortsätter med vad andra eller en själv tidigare har gjort. Man utvecklar alltså designproblemet utifrån tidigare exempel.

Växlandet mellan intensivt designarbete och avslappning är enligt Lawson (2006) en viktig del av den kreativa processen. Från att i en period suttit och arbetat utan några som helst positiva resultat kan det vid det mest oväntade tillfället vända då man får en slags uppenbarelse där alla bitar tycks falla på plats. Uppenbarelserna sker oftast vid en stunds avbrott från designprocessen. Lawson (2006) kallar detta för ett ”Eureka-moment”, vilket alla designers upplever. Dessa ”aha-upplevelser” leder inte sällan till ett genombrott i designprocessen som senare kan visa sig vara avgörande för ett slutresultat man anser är bra. Birgerstam (2000) kallar dessa kreativa avbrott för inkubationstid (Inkubation av latinets ’incubatio’; ruvning). Under avbrotten kan all information och splittrade tankar i ett designarbete falla samman i en överordnad helhet. Idéerna kan omedvetet processas vilket kan leda till att nya insikter förlöses och att man kommer vidare i designprocessen.

## Lagarbete

I en gemensam designprocess, för att känna sig nöjd och färdig är det viktigt att alla i gruppen har samma mål att stäva mot och att det finns ett konstruktivt arbetsklimat. God kommunikation ligger till grund för att allas idéer tillgodoses. Nigel Cross (2011) menar att utmaningarna med att arbeta med design i grupp är att gemensamt kunna formulera problem och att komma överens om koncept. Det kan vara svårt att uppnå en samsyn eftersom designprocessen är väldigt individuell. Enligt Cross (2011) är ett sätt att undvika onödiga konflikter att kommunicera sina tankar tydligt och hitta objektiva argument som alla kan identifiera sig med. Nigel Cross (2011) skriver att lagarbete har blivit till stor betydelse för designprocessen eftersom design blir en mer och mer integrerad och multidisciplinär process som involverar många olika typer av professioner. Då Bryan Lawson (2004) menar att uppdragsgivaren är grundkällan till ett designproblem är det viktigt att problemet undersöks genom en kreativ interaktion mellan designer och uppdragsgivare. Det är viktigt att inte endast se uppdragsgivaren som en källa av information utan snarare som en kreativ samarbetspartner i designprocessen. I sin bok ”How Designers Think – The design process demystified” knyter Bryan Lawson an till arkitekten Eva Jirica som anser att den värsta uppdragsgivaren är den som ger dig responsen att bara fortsätta arbeta på och sedan leverera

en helt färdig slutprodukt. Birgerstam (2000) menar att det kan vara svårt att förklara för en arbetsgivare vad man gör eftersom skissandet i designprocessen ibland är svårt att sätta ord på. Krupinska (2016) menar att en beställares formulering och inledande uppfattning av ett designproblem kan vara felaktig och det kan krävas steg fram och tillbaka för att ställa designproblemet rätt. Om man kommit för långt in i designprocessen och feltolkningar uppstår som gör att vissa viktiga aspekter i ens gestaltning bortfaller kan glädjen och energin i projektet slockna.

# Diskussion

## Sammanställning och jämförelse

I det här kapitlet diskuterar jag de teman jag utläst ur intervjuerna och de teman jag utläst ur litteraturstudierna för att skapa nya kategorier som förefaller ha betydelse och vara av vikt för frågeställningen ”Vad är det som gör att designprocessen uppfattas som färdig?”. Då jag ansett att kategorierna stämt bra överens med tidigare rubriker har jag behållit dessa namn. Vid andra tillfällen har de mönster som utlästs från intervjuer och teori sammanställts i mer passande kategorinamn. Följande teman är ett resultat av en sammanställning mellan litteratur och intervjuer: *Ett växelspel mellan analys och syntes, Vikten av att våga misslyckas, Målsättning, Tidsramar, Relevant gränssättning, Lagarbete och återkoppling, Känsломässig investering.*

### Ett växelspel mellan analys och syntes

Det har visat sig vara svårt att finna entydiga svar, då alla designprocesser och individer som utför designuppdrag är olika. De flesta källor menar att man aldrig riktigt känner sig klar, att man alltid skulle kunnat göra något bättre. Det finns inget givet slut på designprocessen, utan antagligen alltid en möjlighet till förbättring (Lawson 2006), vilket även svaren i intervjuerna pekar på. Samtliga intervjuade landskapsarkitekter menade att man aldrig känner sig färdig, hundra procent tillfreds med en designprocess utan att det alltid går att hitta nya ingångsvinklar som kan utveckla gestaltningen ytterligare. Å andra sidan menar Lawson (2016) att man kommer till ett stadie där man oavsett hur mycket tid man lägger ner inte kommer att uppnå substantiella/signifikanta förbättringar. Det finns inget värde i att fortsätta trots att man inte är nöjd.

Ovissheten, som många uppfattar finns i en designprocess är ett tema som kan utläsas ur tidigare kapitel i denna uppsats. En medvetenhet om att designprocessen ständigt är föränderlig och oförutsägbar och att det går att göra förbättringar i all oändlighet skulle kunna ge en beredskap för ett mer konstruktivt arbetssätt. Vidare menar Lawson (2006) att många aspekter av designproblemet kanske aldrig blir funna. Designproblemen är oförutsägbara där nya prioriteringar och fokuspunkter ständigt dyker upp, vilket gör att designprocessen inte bör formuleras som en statisk ”problem – problemlösningsprocess”, utan som en dynamisk rörelse mellan problem och lösning. Nigel Cross (2011) menar att genom design ska olika problemen lösas, men under arbetet med designen kan också nya problem uppkomma och utvecklas. Gedenryd (1998) skriver att designprocessen inte går att dela in i olika stadier utan är ett ständigt växelspel mellan analys och syntes där nya problem uppkommer genom att lösa problem. De intervjuade menar att designprocessen kan vara väldigt lång och att man måste

förstå att saker och ting ändrar sig under förloppet. Därför är det bra att se till att vara lite nöjd hela tiden, med olika moment under själva processen. Att förstå att man antagligen under arbetets gång kommer att finna nya problem som förändrar förutsättningar kan få en att lättare hantera känslan av att inte vara färdig med designprocessen. Att kunna förlika sig med tanken om att vissa delar av designprocessen kanske aldrig blir lösta är nog viktigt för att hantera sina känslor då man måste släppa taget om designen. Ett projekt förändras även då det har blivit byggt. En plats är inget statiskt som står still i ett vakuum och därför kanske det är först när projektet är byggt och använt under en tid som man möjligtvis kan känna sig färdig med processen.

Komplexiteten och oklarheten i problemformuleringen kan göra att friheten och de oändliga möjligheterna till problemlösning kan ha en förlamande inverkan (Krupinska 2016). Å andra sidan skriver Krupinska (2016) att en del studenter uppfattar ovissheten som ett privilegium med den frihet som det innebär. Nigel Cross (2011) menar att designers arbetar i en osäkerhet, att det oförutsägbara i designarbetet tycks vara frustrerande men också tillfredställande eftersom de har lärt sig att designförslaget förblir tvetydigt intill slutet av processen.

### Vikten av att våga misslyckas

I vilken utsträckning en person känner sig färdig med designprocessen beror på dess personlighet och dennes erfarenheter. Intervjusvaren belyser hur olika det varierar från person till person. Bryan Lawson (2006) menar att man kan komma till en tidpunkt i designprocessen då det inte finns något värde att fortsätta utveckla designen eftersom en möjlighet för en signifikant förbättring är liten. Att det inte finns något värde att fortsätta måste inte betyda att man är nöjd och klar med gestaltningen menar Lawson (2006). Men det kan betyda att det är det bästa som kan åstadkommas under den tid som finns till förfogande. De intervjuade underströk vikten av att försöka koncentrera sig på det som faktiskt åstadkommits istället för på det som inte gjorts. Vidare menade de att med längre erfarenhet fås en större distans till det egna arbetet och kan vara mer ödmjuk och på så sätt vara mindre självkritisk. Detta kan bero på att man arbetar med en mängd olika projekt samtidigt som alla inte kan bli lika bra. Då är det viktigt att blicka framåt och veta att det kommer fler projekt. Tiden kan också påverka på ens syn på hur färdig designprocessen har uppfattats. Man kanske inte är nöjd i stunden då man släpper ifrån sig sin design, men senare när den legat till sig och mognat, kan man få en distans till den. Då är det lättare koncentrera på positiva delarna i förslaget och märka att det var bättre än man tidigare ansett.

För att känna sig färdig kan det även ibland vara bra att bara lägga projektet ”på hyllan” och gå vidare. Om man uppfattar det som ett misslyckande kan man vända på det och se det som att man kan lära sig någonting av sina misslyckanden. Birgerstam (2000) skriver att det förefaller nödvändigt att satsa och riskera sig själv, att det bara är när man försöker någonting

nytt som man kan misslyckas. Det nya hotar det givna och trygga, men man måste våga misslyckas för att lyckas. För att slippa obehagskänslorna som tanken på ett misslyckande skapar är det då vara lätt att skjuta upp beslut. Bryan Lawson menar att det här sättet att handskas med problem (prokrastinering) baseras på idén att om framtiden kommer att bli mer säker om man bara väntar lite längre.

## Målsättning

Många anser att man aldrig är klar med en designprocess men för att lättare närma sig en känsla av att vara färdig har källor i uppsatsens tidigare kapitel visat att det är viktigt att sätta upp tydliga mål. Av vad som uppkommit i intervjuerna tycks det vara av betydelse att dela upp designprocessen i delmål och fokusera på att nå dem succesivt för att känna sig nöjd under själva designprocessen. Enligt Lawson (2006) kan det vara lättare att begränsa och rama in designproblemet genom att formulera en tydlig målbild innan skapandeprocessen påbörjas. Arkitekturprofessorn Krupinska (2016) menar att arkitektstudenter har en tendens att arbeta långa dagar och sena nätter eftersom det i skolan finns en inställning om att det slutgiltiga förslaget är viktigare än själva designprocessen. Med erfarenheten verkar det bli lättare att ta snabba beslut och känna sig nöjd med olika delmoment. Att fokusera på delmomenten och göra sitt bästa i just den stunden kan under designprocessens gång skapa ett konstruktivt arbetsklimat som i senare skede kan visa sig ha uppfattats som ett väldigt lärorikt och roligt arbete. Trots att slutprodukten inte är den bästa kan själva processen med sina beståndsdelar varit tillfredställande.

## Tidsramar

Att just planera sin tid och begränsa sig är ett annan viktig faktor för uppfattningen om att vara klar. Genom att ha en bra planering och en tydlig deadline går det lättare att uppskatta vad som krävs för att nå målet. I arbetslivet finns det oftast tydligare tidsramar än i skolan vilket kan göra att det är svårare att hantera designprocessen i skolan. Ett uppdrag med en beställare och en budget sätter ramar för hur mycket tid som finns till förfogande för arbetet så att man inte väljer att arbeta utanför offerten, alltså gratis. Vidare menar de intervjuade att tidsbegränsningen gör att man måste prestera och inte vänta på att inspiration automatiskt ska komma till en. Ibland kan plötsliga ”aha-upplevelser” eller så kallade ’Eureka-moment’ inträffa där allting tycks falla på plats. I ett professionellt förhållningssätt går det dock inte att förlita sig på dessa moment. I intervjuerna belyses vikten av hårt arbete och att pröva nya arbetssätt då man fastnat i designprocessen. Ett intressant resonemang som en av de intervjuade förde var att det inte riktigt går att arbeta som en konstnär, som till exempel Monet som hela tiden målade samma tavla i olika versioner.

Samtidigt som det har framkommit att det är svårt att införa ett allmänt arbetssätt/metod eller en linjär och logisk tankekedja för alla designprocesser så menar ändå de intervjuade att

erfarenhet också skapar någon slags arbetsmetod. Med åren blir landskapsarkitekten mer luttrad och känner av hur lång tid vissa saker tar och vad som ungefär krävs att produceras för att vara klar med designprocessen. Ett bra presentationsmaterial är förstås viktigt för att kunna kommunicera sina idéer för en redovisning i skolan eller till en uppdragsgivare. I intervjuerna har det framkommit att tidigt förhålla sig till presentationsmaterialet i designprocessen är bra för att strukturera upp sitt arbete. Presentationsmaterialet är också ett bra verktyg för att kommunicera sina idéer inom en grupp av designers. Det kan vara svårt att förklara en tanke endast verbalt, därför kan man behöva visa bilder och skisser. Samtidigt menar Birgerstam (2000) att kunna sätt stopp för ett skissande och göra ett urval av olika idéer inom givna tidsramar kan utgöra en skillnad mellan de mer eller mindre framgångsrika i yrket. Både Lawson (2006) och Krupinska (2016) hävdar starkt att en designer själv måste lita på sitt eget omdöme för att avgöra när själva processen ska avslutas. Detta kräver skicklighet och färdighet och kan vara speciellt svårt när tidramarna för en designprocess är vag. Därför kan studenter och mindre erfarna arkitekter ha svårt att fullfölja sitt arbete under överenskommen tid.

### Relevant gränssättning

Att begränsa sig i arbetet tycks vara av största vikt för att nå ett bra slutresultat. Det finns både yttre och inre begränsningar. Det handlar inte bara yttre tidsmässiga eller ekonomiska begränsningar utan också vilka aspekter man väljer att arbeta mer med och de aspekter man inte väljer rikta in sig på. Förmågan att rikta in sig på de mest relevanta frågeställningarna i ett uppdrag gör att man lättare uppskattar vissa speciella delar av projektet. En av de intervjuade påpekade att man hela tiden måste fråga sig vad som är det viktiga och relevanta i just den aktuella frågeställningen. Det relevanta kan även betyda att man riktar in sig på sådant som är relevant för en själv, personligen. Att inte bli helt nöjd med allt i en gestaltning utesluter inte att det går att finna delar som betyder mycket för en själv och kanske det roligaste i projektet.

Nigel Cross (2011) menar att erfarna designers är medvetna om att det är möjligt att fortsätta att leta information kring ett designproblem i all oändlighet, men också att de måste gå vidare och skapa lösningar för problemet. Lösningarna kan sedan ge klarhet i vilket information som är relevant. Designproblemen är komplexa och svårdefinierade vars lösningar kan tjäna till olika syften och där den enskilda individen väljer specifika fokuspunkter. Enligt Krupinska (2016) kan designproblemets komplexitet också leda till en förlamande känsla då friheten är stor och lösningalternativen är oändliga. Cross (2011) hävdar att det går att fastna i ett moment av informationsinhämtande istället för att begränsa sig och utarbeta designen. Cross (2011) menar även att en designer behöver en sofistikerad färdighet för att avgöra hur mycket information och analys som behövs för att gå vidare med lösningarna. Krupinska (2016) menar att allt för stora analyser och fördjupande i speciellt områden kan göra att man tappar



fokus på uppgiftsformuleringen och komma in på irrelevanta spår, vilket kan leda till att slutresultatet splittrat med olika delar som är svåra att koppla ihop.

Skissandet är ett viktigt verktyg för att ta sig framåt i designprocessen men ibland kan man fastna i allt för lång period av skissande. Å andra sidan menar Krupinska (2016) att skisserna också påskyndar designprocessen på så sätt att de används för att undersöka rörelsemönster och definiera avgränsningar. Vid skissandet ställer man sig frågan vad som är det viktiga och relevanta och hur långt man kan sträcka sig utan att det viktiga går förlorat. Men hjälp av skissandet kan designproblem klargöras och skapa ramar som är bra att förhålla sig till för att lösa den aktuella uppgiften. Samtidigt skriver psykologen och universitetslektorn Pirjo Birgerstam (2000) i sin bok "Skapande handling – om idéernas födelse" att det är viktigt när man skissar att hålla sitt sinne öppet så lång tid som möjligt för att kunna finna alternativa lösningar.

I både intervjuerna och litteraturen har det framkommit att designprocessen underlättas mycket om man tidigt i processen hittar ett spår eller en karaktär som man sedan riktar allt fokus på. Birgerstam (2000) belyser att om man inte väljer ett spår, en karaktär att förhålla sig till blir det svårt att begränsa sig och man kan bli blockerad av alla de oändligt många lösningar som kan finnas på ett problem. Krupinska (2016) menar att våga besluta sig för en idé eller ett spår och sedan vara hängiven den tycks vara viktigt för ett bra slutresultat. Att snabbt välja en linje eller att "prov-bestämma" för en riktning att jobba mot tycks vara nödvändigt i designprocessen. Processen kan sedan komma att ändra sig på så sätt att man blir tvungen att byta spår, men då gör man det ställningstagandet medvetet. Utan ett helhetsgrepp kan det vara svårt att finna det relevanta, istället förhåller man sig till oväsentligheter. Eftersom ett projekt oftast omfattas av en tidsbegränsning kan avsaknaden av helhetsgrepp fördröja utvecklandet av lösningarna och det kan vara svårt att hinna med det man strävat efter. Därför är också en tydlig tidsbegränsning en förutsättning som tvingar en att greppa tag i det viktigaste.

### Lagarbete och återkoppling

De intervjuade menar att lagarbete är något av det roligaste och mest givande i designprocessen. Att arbeta ensam är svårt eftersom man då är sin egen kritiker. Det är viktigt i arbetsprocessen att få in idéer och synsätt utifrån.

Då designarbetet sällan utförs helt ensamt utan i regel i en designgrupp är det viktigt att ha en bra kommunikation och relation i arbetsgruppen och till sin uppdragsgivare. Både litteraturen och intervjuer visar att ett gott samarbete är avgörande för en bra designprocess. Nigel Cross (2011) skriver att den största utmaningen för en gemensam designprocess är att i grupp kunna formulera ömsesidiga designproblem, mål för processen och koncept. Därför menar en av de

intervjuade att det i början av designprocessen är viktigt att man tydligt riktar in sig mot samma mål. Teorier och intervjusvar visar på att relationen mellan designer och beställare bör ses som ett lagarbete där båda parter kan lära sig av varandra. Om beställaren inte bara fungerar som en uppdragsgivare för designprocessen utan istället som kreativ aktör kan ett konstruktivt arbetsklimat uppkomma, processen blir då tillfredställande och leder till en bra slutprodukt.

För att inte missförstånd ska uppstå mellan de olika personerna i designprocessen bör man vara överens om målet med designen och ha återkommande uppföljningar. Om det råder brist i kommunikationen kan det göra att designprocessen och slutresultaten inte blir som man tänkt sig. Birgerstam (2000) menar att det kan vara svårt för en designer att förklara abstrakta idéer för en uppdragsgivare, en beställare har oftast en annan professionell bakgrund. Då kan inspirationsbilder vara ett bra verktyg för att förklara eller kommunicera designerns inre bild eller mål.

Om saker plötsligt förändras i projektet på grund av bristfällig kommunikation kan glädjen i projektet slockna. En balans mellan att vara lyhörd och stå för sina egna idéer är viktig för en givande designprocess, plötsliga ändringar när någon kommer in med en annan uppfattning, kan leda till att designprojektet tar en annan väg och till ett bättre slutresultat.

Det kan vara svårt att uppnå en samsyn eftersom designprocessen är väldigt individuell. I en gemensam designprocess med flera personer är det oundvikligt att ha meningsskiljaktigheter. En designer har lätt att fästa sig vid sina idéer och kan på så sätt hamna i en försvarsställning och ha svårt att ta in andras idéer. Enligt Cross (2011) är ett sätt att undvika onödiga konflikter att kommunicera sina tankar tydligt och hitta objektiva argument som alla kan identifiera sig med. Nigel Cross (2011) skriver att lagarbete har blivit till stor betydelse för designprocessen eftersom design blir en mer och mer integrerad process som involverar många olika typer av professioner.

### Känslomässig investering

Denna frågeställning handlar även om att inte identifiera sig för mycket med sin egen design. Enligt Krupinska (2016) är detta mest påtagligt för studenter i skolan eftersom det kan kännas som ens personlighet blir blottad och man därmed blir sårbar. Detta beror på att det inte går att undvika subjektiva värderingar i en designprocess. Nigel Cross (2011) menar att designprocessen är väldigt individuell då har alla olika erfarenheter och preferenser. Det gör att olika designproblem kan väljas som fokus i processen vilket gör att lösningarna blir personliga. Detta kan även utläsas i intervjuerna med de yrkesverksamma landskapsarkitekterna. En av de intervjuade menar att man som landskapsarkitekt på något sätt tar en ideologisk eller på politisk ställning för olika frågor i samhället. En annan menar att

man kan bli väldigt fäst vid en idé eller ett projekt vilket gör att det är svårt att släppa in andra idéer. Den intervjuade och Lawson (2016) menar att man måste komma över att identifiera sig för mycket med sina idéer eftersom det kan få en att sätta sig i en stark försvarsställning och därför ha svårt att släppa in andras idéer. Som tidigare sagt arbetar man nästan aldrig själv utan i grupp, det handlar om kompromisser och vara öppen för idéer från andra då det visat sig vara väldigt positiva för ett gott slutresultat.

## Reflektioner kring min egen designprocess

Efter att ha gjort intervjuer och forskat i teori angående ämnet och mina frågeställningar har jag fått en bättre insikt om varför jag inte känner mig färdig med designprocessen av Hamnbassängen. När jag utvärderat mitt eget gestaltungsarbete har jag förstått att ett flertal av de faktorer och mönster som kommit upp i litteratur och intervjuer hänger starkt ihop med min uppfattning. De kategorier som kartlagts utifrån intervjuerna som varit mest avgörande för min uppfattning är följande: *Personlighet, Målsättning, Tidsramar, Relevant gränssättning, Presentations-material* och *Känslomässig investering*. Utöver dessa teman har jag även kommit underfund med att det finns andra orsaker som påverkar min uppfattning om en färdig designprocess. Dessa orsaker är följande: *Helhetsgrepp och att finna spår, Återkoppling, Genombrott* och *Ny kunskap*.

### Personlighet

Liksom väldigt ofta i tidigare projekt har jag även i designprocessen med Hamnbassängen brottats med frågan om hur mycket tid jag ska lägga på en designprocess och när jag sedan ska ta beslutet att avsluta den. Det betyder inte alltid att jag är nöjd, ibland jag går runt och åltar det i efterhand. Då jag har en allmänt självkritiskt och perfektionistisk personlighet när det gäller mitt arbete är det alltid svårt för mig att känna mig helt färdig. Jag finner ofta brister och har lätt att fokusera på det som inte är bra och det jag inte har hunnit med att göra, istället för att se det som faktiskt är bra. Detta synsätt och viljan att hela tiden göra bättre försvårar sättet att hantera designprocessen. Likt tidigare gestaltungsarbeten har jag även i projektet med Hamnbassängen funnit mycket brister som jag hade velat arbeta vidare med.

Att det är svårt att släppa taget om en gestaltning eller design kan bero på att jag projicerar mitt dömande på andra, att jag intalar mig själv att det kommer att få negativ kritik, till exempel inför ett kritiktillfälle i skolan eller en redovisning för en uppdragsgivare. Jag kan ha väldigt stora förväntningar på mig själv och uppfatta att andra har väldigt höga förväntningar på mig, vilket kändes av speciellt i fallet med Hamnbassängen då jag tidigare praktiserat på Helsingborgs stad.

### Målsättning

En av anledningarna till att jag inte var nöjd har att göra med att jag uppfattade att en klar målsättning för projektet formulerades först sent in i designprocessen. Det är svårt att säga, men det kan bero på att det kanske fanns en delad syn på projektet, att vi två i designgruppen med väldigt olika erfarenheter och mål för processen och resultatet. Från vår uppdragsgivare var målet och problemställningen tydligt formulerat; att skapa en sammanhängande promenad och skydda mot översvämningar åstadkomna av höjda havsnivåer. Problemet var nog att vi

inte hade ett gemensamt mål för hur vi skulle åstadkomma det eller vad vi ville åstadkomma. Vi kanske hade olika syn på vilken skala och detaljrikedom vi skulle arbeta med. Jag tror att en bra metod hade varit att tidigt i processen befästa en tydlig, gemensam målbild att arbeta mot. Därefter, om det skulle visa sig att målbilden inte fungerade, skulle vi åter igen försökt att formulera ett nytt mål.

## Tidsramar

Jag har på senare tid förstått att man måste tvinga sig till att göra val, val som inte alltid känns helt bra, men annars kommer man ingen vart och ser inget slut på processen. Parallellt till detta kan vi se Birgerstam (2000) som menar att kunna sätt stopp för ett skissande och göra ett urval av olika idéer inom givna tidsramar kan utgöra en skillnad mellan de mer eller mindre framgångsrika i yrket. Med tiden och större erfarenhet tycks det bli lättare att avgöra när man ska gå vidare från ett mer intuitivt sökande för att välja att fördjupa sig i en specifik idé.

Under designprocessens gång borde vi ha satt en striktare tidsram för att tidigt finna en gemensam målbild och sedan nå målbilden. Till en början strukturerade vi upp tiden bra för att nå vissa delmål. Några dagar bestämde vi oss till exempel för att arbeta ensamma och producera ett visst antal koncept för att sedan mötas upp igen och diskutera dem. Men med tiden luckrades det här arbetssättet upp och arbetet blev mer flytande och impulsivt. Tidsramen för hela arbetet med hela projektet blev även väldigt vagt. För examensarbetet sattes en gräns av 10 veckor för att arbeta med designprojektet för att sedan övergå i en skrivande fas under de återstående 10 veckorna. Gränsen för denna övergång blev med tiden flytande och på något sätt vände jag mig vid tanken på att gestaltningen kunde vidareutvecklas under den skrivande fasen av uppsatsen. Jag hade en tanke om att nytt material kunde tas fram under denna del för att förtydliga en del idéer och att kunna koppla projektet till den en teoretisk presentation. Jag tänkte att både projektet och rapporten kunde tjäna på att arbeta vidare med gestaltningen. Detta påverkade min disciplin och gjorde att jag sköt upp arbetet med vissa delar av designprojektet. Jag har nu förstått att det är en farlig och riskfylld inställning att inte ha en tydlig och fast tidpunkt där gestaltning ska vara färdig.

Så här i efterhand inser jag att det hade det varit klokt att utarbetat ett mer detaljerat arbetsschema, framförallt i början av processen för att bestämma hur lång tid olika moment i designprocessen fick ta. Det hade varit intressant att sätta upp ett slags scenario där man skriver en uppdragsbeskrivning eller ett slags program som i arbetslivet, för att komma överens om vad som ska produceras och hur lång tid det får ta. Kanske hade det kunnat göra att jag känt mig mer nöjd och att kunna se på resultatet utifrån de förutsättningar som fanns beskrivna i programmet. Samtidigt känner jag att det vara svårt att arbeta så eftersom det är svårt att dela in designprocessen i en speciell ordning, det krävs att man hoppar fram och tillbaka mellan olika moment, speciellt i början i skisstadiet då jag anser att det är viktigt att

arbeta intuitivt för att inte låsa sig för mycket vid vissa idéer. Processen förefaller ganska paradoxal eftersom det relativt tidigt kan vara bra att befästa ett spår som leder en in på en speciell riktning och skapar en helhet i designprocessen.

När man i arbetslivet jobbar utifrån en strikt tidsram som bygger på en budget gör det att man på något sätt är tvingad att prestera, man har kniven på strupen och kan inte sitta och vänta på att inspirationen ska komma. I en friare designprocess i skolan, där man i princip kan arbeta obegränsat många timmar är det lätt att hamna i tanken om att den bra idén ska uppenbara sig av sig själv. Med tiden i arbetet med Hamnbassängen började jag att känna mig något passiv för att hoppas på att den perfekta idén skulle komma till mig. Samtidigt med erfarenheter från olika arbeten visste jag att jag var tvungen att producera för att kunna komma fram till konkreta lösningar.

### Relevant gränssättning

Att jag inte kände mig färdig med designprocessen beror på att gränsdragningarna för vad som var relevant i projektet var otydliga, gränsdragningen hjälper en att välja riktning och minska oändligheten av möjligheter. I projektet fanns det en del tydliga och intressanta hinder att arbeta utifrån. De tydligaste frågeställningarna och designproblemen var hur man kan skapa en sammanhängande promenad och hur platsen kan skyddas mot översvämningar orsakade av en stigande havsnivå samtidigt som sikten över Öresund bevaras. Ett annat tydligt och relevant problem var hur man kan arbeta med Kungstorget trots att en tågtunnel är belägen endast 30 cm under marknivå. Dessa frågeställningar gjorde projektet väldigt intressant och skapade ramar att hålla sig innanför.

Jag anser att arbetet med Hamnbassängen till allt för stor del bestod av analyser av Helsingborg och Hamnbassängen i en större kontext, vilket begränsade tiden för arbetet med mer konkreta lösningar av designproblemen. I efterhand har jag förstått att analyserna i de flesta fall inte var helt nödvändiga. Dessa analyser bestod till exempel av en kartläggning av Helsingborgs kustremsa och en omfattande inventering av alla material runt Hamnbassängen. De kändes även som analyserna ibland var av en för omfattande skala i relation till vad de egentligen tillförde gestaltningsförslaget. I vissa fall känns det som att analyserna är helt fristående delar av förslaget. Jag tror svårigheten var att kunna avgöra hur mycket information och analys som verkligen krävdes för att lösa uppgiften på ett bra sätt.

För mig berodde osäkerheten i processen antagligen på att vi var väldigt fria i vårt arbete. Eftersom Hamnbassängen är en sådan komplex och mångfacetterad plats fanns det många intressanta aspekter att ta hänsyn till i gestaltningsarbetet och därför svårt att välja ut fokuspunkter. Det kändes som att vi hela tiden kom in på olika spår men inte riktigt vågade prova att köra fullt ut på en specifik idé. Många gånger tänkte jag att det hade varit bra med

mer handledning eller att någon utifrån kunde komma in och ge sin syn på gestaltningen. Under vissa perioder kunde jag också bli orkeslös då jag fastnat idéer om gestaltningen som inte tog processen vidare. Kanske berodde det på att vi blev uppmanade att arbeta väldigt öppet sinne och vilket gjorde att vi arbetade väldigt självständigt utan så mycket återkoppling från vår uppdragsgivare. Dialogen och samarbetet med uppdragsgivaren fungerade dock i det hela bra men vi lyssnade kanske för lite till uppdragsgivares kommentarer. Genom att förhålla oss mer till uppdragsgivarens åsikter hade det kanske varit lättare att göra de relevanta gränssättningarna. Jag tror att vår arbetsgivare önskat mer konkreta förslag för utvecklingen av Hamnbassängen som ett resultat av de analyser vi gjort av Hamnbassängens kontext.

Genom mina erfarenheter som landskapsarkitekt har jag blivit medveten om att designprocessen till stor del utgörs av ett eller flera designproblem som måste lösas. Problemen kan vara mer eller mindre tydliga och kan skapa begränsningar och hinder. Om det inte finns något tydligt problem så måste man själv formulera det, analysera fram det. Dessa hinder behöver nödvändigtvis inte vara negativa och kännas som tråkiga. Istället kan de skapa ett ramverk att hålla sig innanför i designprocessen. Jag tror att denna växling mellan analys och problemlösningen är nödvändigt i ett designarbete men den skapar också svårigheter för att sätta en gräns för när en designprocess ska avslutas. Nya problem uppkommer ständigt genom en utveckling av designen. Men hur och när väljer man att sluta angripa nya problem som uppkommer i designprocessen? Därför är det viktigt att lära sig att kunna dra gränser för hur djupt ett problem ska undersökas. Jag tror att analyserna av Hamnbassängens kontext fick oss att upptäcka allt för många nya problem under designprocessen. Det gjorde det svårare att välja ut vad vi skulle angripa och därför angrep vi väldigt många problem samtidigt. Denna tendens tror jag leder till att man endast lyckas skrapa på ytan av alla de designproblem som man angripit och därmed inte lyckas komma ner djupare i en mer utvecklad gestaltning. Jag kom därför ner på den detaljerade skala som jag egentligen velat arbeta i. Samtidigt uppkom väldigt tydliga ramverk och viktiga fokuspunkter under arbetet med Hamnbassängen. Havsnivå satte gränser för hur promenaden kring Hamnbassängen skulle utformas. Tågtunnel under Kungstorget var en förutsättning som begränsade lösningarna, t.ex. att inte stora träd eller tunga konstruktioner kunde användas i gestaltningen. Även uppdragsgivarens vilja att behålla sikten över vattnet var väldigt viktig för att begränsa oss till lägre konstruktioner för lösningar på skydd mot översvämningar.

För mig ger designproblemen och dess hinder ett ramverk som sätter min gestaltning i ett sammanhang vilket vägleder mig i speciella riktningar. På mitt jobb arbetar jag just nu med en bostadsgård för ett flerfamiljshus. I det här specifika fallet finns det många regler att ta hänsyn till vid min gestaltning. Det handlar till exempel om att alla ytor ska anpassas för de med rörelsehinder. Gården måste även utformas på ett sätt som förhindra olyckor, en viss mängd cykelparkeringar ska planeras in och ett stort miljöhus ska ligga i anslutning till entréerna på huset. Faktorerna kan uppfattas som trista hinder, men de begränsar också valmöjligheter och



gör att jag snabbare kommer fram i designprocessen, jämfört med om jag hade helt fria tyglar. Inuti detta ramverk kan jag utveckla gestaltningen på bästa möjliga sätt genom att navigera mig fram, runt och mellan problemen. Ramverket skapar en förutsättning för att vara fri inom dess gränser, att man kan känna av hur mycket det går att tänja på dess gränser för att inte komma ifrån de mest relevanta frågeställningarna i projektet.

## Presentationsmaterial

Jag tror att ett allt för utdraget skissarbete med svårigheter att ta beslut och ett för stort fokus på analyser så småningom ledde till en begränsad tid för producerande av presentationsmaterial i detta projekt. Eftersom yrket till stor del handlar om att sälja in en idé eller presentera en produkt är det viktigt att få fram ett presentationsmaterial som jag stolt kan lämna ifrån mig. Presentationsmaterial jag lämnar ifrån mig ska uppfattas som en helhet och göra min designprocess rättvisa och de relevanta idéerna ska tydligt framkomma. Att kunna väva in alla ställningstaganden och insikter i en presentation är en utmaning. Då presentationsmaterial är väldigt konkret är det ofta först då det går att se en helhet och utvärdera gestaltningen på ett tydligt sätt. Utöver detta vill jag känna att jag har lärt mig någonting nytt rent tekniskt då jag producerat mitt material. Att pröva en ny visualiseringsmetod eller ett annat sätt att lägga upp en layout som visar sig fungera bra kan vara väldigt tillfredställande.

Svårigheten är avvägningen mellan hur lång tid de olika delarna i en designprocess ska ta eftersom det inte tycks finnas någon speciell arbetsmetod med speciella steg man kan använda sig av. Alla designprocesser har olika förutsättningar och ser olika ut. Att veta när det är dags att börja producera presentationsmaterial kan vara svårt. Samtidigt kan man märka att vissa delar i förslaget inte fungerar när man gör presentationsmaterialet. Då får man antingen ta ett steg tillbaka om göra om eller bestämma sig för att det är gott nog. Det känns inte riktigt som att det går att dela upp processen i separata perioder för skissande och mer konkret detaljarbete och arbete med presentationsmaterial. Istället måste man dynamiskt arbeta med de olika delarna samtidigt, alltså växla mellan analys och syntes. En av de intervjuade påpekar att det kan vara bra att redan början av designprocessen ha en bild om hur layouten ska se ut. Att skapa ett möte mellan det tidiga, intuitiva skissandet och en idé om den senare layouten gör nog väldigt mycket för hur slutet av designprocessen uppfattas. Men hjälp av detta möte blir det troligen lättare att strukturera upp arbetet få en tydligare bild över vad gestaltningen kommer att landa i.

De tidigare nämnda svårigheterna mellan analys och syntes i frågan om skissande och presentationsmaterial tror jag var en anledning till att presentationsmaterial för projektet med Hamnbassängen inte smälte samman till en produkt, en helhet. Jag upplever även själva materialet som spretigt och ibland otydligt. Bilderna representerar många olika uttryck och

utifrån sett har jag svårt att se att det går att uppfatta som ”ett” projekt. Tydligheten finns inte riktigt där (se bilaga 2). Många av bilderna är dock väldigt pedagogiska och tydliga medan andra är svårlästa och det är svårt att uppfatta hur de hör ihop med själva gestaltningen. För att bli nöjd med materialet hade det varit bra att ha en tydlig bild och ett mål för hur materialet och layouten skulle se ut.

Det kan dock vara lätt att fastna i exempelvis en illustrationsplan eller visualisering eftersom den alltid går att göra lite bättre. Timmarna går utan att jag märker av det och därefter blir det oftast väldigt ont om tid. Det ofta inneburit en väldig stress i slutskedet av designprocessen då inte allt som planerats har hunnits med. Ett dilemma och tecken på att jag inte känt mig färdig är när jag tänkt; ’Om jag bara hade ett par dagar till så skulle jag kunnat göra de där sista justeringarna’. Genom erfarenhet tror jag att det blir lättare att prioritera vilka bilder som det bör läggas mer vikt på än andra.

### Känslomässig investering

Designprocessens natur förefaller vara väldigt känslostyrd och individbaserad. En svårighet till att känna sig färdig med designprocessen i skolan tror jag beror på att landskapsarkitektutbildningen utgörs av ett begränsat antal designprocesser som var och en pågår enskilt, oftast under en längre period. På grund av detta har jag känt att varje designprocess och dess gestaltning varit väldigt betydelsefull. Det har lätt tagit ett stark känslomässigt grepp om mig vilket gör att jag kan identifiera mig mycket med min egen design. Det specifika projektet kan också upplevas att spela väldigt stor roll då de kan utgöra en del av det material som senare kan komma att visas upp för en eventuell arbetsgivare. I mitt fall kändes detta uppdraget med Hamnbassängen speciellt viktigt då jag ville leverera något speciellt bra till min tidigare arbetsgivare Helsingborg stad, vilket jag inte tycker att jag riktigt gjort. Det går inte att förutse hur väl ens gestaltning kommer att tas emot och därför finns en rädsla för misslyckande. Detta är en stor anledning till att jag inte känner mig färdig med designprocessen.

I gestaltungsarbetet med Hamnbassängen men också i många tidigare projekt har jag känt att vissa av mina idéer har varit svåra att släppa. Detta är mest påtagligt då jag arbetat i grupp med andra, som i detta fall med Hamnbassängen. I vissa fall när jag tyckt att en av mina idéer varit speciellt bra och sedan inte fått igenom den har jag kunnat bli besviken. För att då inte bli besviken men också för att undvika konflikter tror jag att jag kan skjuta upp argumentationen för den idén för att slippa ta andra ställningstaganden. Jag menar att jag kan bli så fäst vid min idé att jag medveten undviker att föra den på tal för att inte riskera att jag måste lägga den åt sidan ifall den inte mottas bra. Jag har märkt att jag kan gå runt och hålla en idé för mig själv för att bygga upp en tyngd i en kommande argumentation. Det här sättet att handla är destruktivt eftersom det gör att jag blir blockerad och har svårt att ta in andras

idéer. Det hämmar diskussioner, vilket i sin tur gör att designprocessen tillfälligt avstannar och onödig tid spills. Detta är någonting jag blivit mer medveten om under denna designprocess och någonting som jag verkligen måste arbeta med.

Trots att designprocessen är väldigt personlig och kreativ arbetar man inte helt fritt som en konstnär oftast gör. Jag kan finna en känsla av rädsla för att visa upp mina personliga ställningstaganden, vilket är oundvikligt och inte riktigt går att gömma i min design. Trots att designen inte är en spegling av arkitekten utan snarare sammanhanget tolkat av arkitekten så kan man fastna i ett tänkande om att man blottar sig själv. Landskapsarkitektur handlar om att lösa problem parallellt med formgivning. Det är multidisciplinärt och därför är det många aspekter som samspelar, framförallt samarbetet med andra personer i en designprocess. För att kunna släppa fram andras idéer och nya synsätt tror jag att det är viktigt att avdramatisera och ha ett mindre känslostyrt förhållande till sin designprocess. Att både stiga fram och stå för sina idéer men också att stiga tillbaka och släppa vissa av sina idéer är väldigt viktigt.

### Helhetsgrepp och att finna spår

Vidare resulterade bristen av relevant gränssättning till avsaknaden av ett helhetsgrepp. I designprocessen tappade jag ofta fokus och processen gick åt disparata håll. Jag uppfattade aldrig att jag kom fram till en tillfredställande överordnad bild, ett spår eller ett koncept som genereras då att beståndsdelarna i gestaltningen sammanförs till en helhet. När problemlösning och design smälter ihop på ett bra sätt händer det någonting speciellt, båda två påverkar varandra och skapar en bra lösning. Det är en väldigt tillfredställande känsla, vilken jag dock inte riktigt upplevde i den här designprocessen. När jag hittar ett bra och tydligt helhetsgrepp känns det som att jag hela tiden koppla ihop aspekter som funktioner och form till en tillfredställande helhet. Tydligheten är viktig för mig själv eftersom den för min designprocess framåt, men även viktigt utåt sett då den kommunicerar mina idéer och ställningstaganden. Optimalt sett vill jag att min gestaltning ska vara självklar för den utomstående som tar del av den. Ett helhetsgrepp gör det även lättare att dra gränser för vilka ställningstaganden jag i projektet väljer att arbeta med och vilka jag väljer bort. Eftersom platsen och Hamnbassängen erbjöd oändligt många tänkbara lösningar kan det blivit för mycket att ta in, min designprocess något kaotiskt och projektet svårgripbart. För att hantera en situation där det saknas ett helhetsgrepp tror jag det är viktigt att aktivt tänka att: "Just nu arbetar jag med den här lösningen och ingenting annat".

Det var först i slutet av processen som jag tyckte att vi lyckats forma en tydlig och bra idé för vad vi ville göra. Att den kom så sent gjorde att processen försköts och att jag inte kom ner till den detaljerade skala jag velat. Trots att jag tycker att det saknas mycket i gestaltningen och att det gjordes en del felprioriteringar så anser jag ändå att vi kom fram till ett bra sätt att angripa Hamnbassängen. Den handlade om att ta ganska små grepp. Att städa upp, koppla

samman och tydliggöra Hamnbassängens fysiska struktur var en riktlinje som skapade ett bra spår att följa. Detta gjordes genom att rensa upp Kungstorget till ett blankt papper och lägga fokus på Hamnbassängens struktur. Längst Hamnbassängen kant ritade vi raka bryggor för att bevara dess raka form. Samtidigt ville vi förstärka den, genom att accentuera Hamnbassängens tunga kajkant med vissa mjukare former. Jag tycker även att vi lyckades bra med de flexibla skyddslösningarna mot översvämningar som vi kom på. De fungerade på ett fint sätt som både skapade viktiga funktioner och bibehöll sikten över Öresund. De kändes nytänkande och var ett roligt moment i arbetsprocessen.

## Återkoppling

För mig är det viktigt att kontinuerligt få respons av någon utifrån. Detta gäller både i skolan och ute i arbetslivet. När det uppkommer intressanta och engagerande diskussioner med handledare, studiekamrater eller kritiker kring frågor man brinner för och där båda parter får någonting ut av samtalet kan det tillföra mycket energi till projektet. Vid återkoppling, till exempel med en uppdragsgivare eller vid ett handledningstillfälle är jag nödvändigtvis inte nöjd med det jag presterat eller levererat, men diskussioner om hur designen kan utvecklas kan skapa en motivation att driva designprocessen vidare. Att känna glädje och entusiasm med andra i processen är minst lika viktig som själva slutresultatet. Att arbeta helt ensam är nog svårt eftersom det kan vara svårt att kritisera sitt eget arbete eftersom det hela tiden går att hitta nya och bättre lösningar.

Jag tror att vi i projektet med Hamnbassängen skulle ha tjänat på fler synpunkter utifrån eller handledning för att samla ihop våra tankar och välja ut vissa fokuspunkter. Samtidigt är det en avvägning, eftersom synpunkter utifrån kan göra att man kan styras in på vissa speciella spår som blir opersonliga. Jag tycker att vår dialog med uppdragsgivaren fungerade bra samtidigt som vi hela tiden ställde oss kritiskt till Helsingborgs stads olika viljor och åsikter, vilket vi också uppmanades till att göra. Det gjorde att vi kom fram till en del oväntade och progressiva lösningar. Utan ifrågasättande, att bara följa uppdragsgivaren vilja hämmar antagligen kreativitet och gör designprocessen oinspirerande. Samtidigt tror jag att vi borde ha varit något mer lyhörd vid återkoppling med Helsingborgs stad. Om jag tänker efter så kan det hända att vi medvetet förbisåg viktiga tips som vi behövt för att leda vår gestaltning in på rätt spår. Genom att förhålla oss mer till uppdragsgivarens åsikter hade det kanske varit lättare att få fram det relevanta och välja rätt frågeställningar att belysa.

## Genombrott

Att en designprocess upplevs som färdig kan ha att göra med att jag löst en uppgift, löst en problematik och uppnått de mål utifrån de förutsättningarna som finns. Det handlar oftast om hur lång tid s till förfogande och om att kunna dra gränser. Att sedan hitta en djupare problematik som ger mervärden och löser andra problem som tidigare inte formulerats eller

varit synbara kan förstärka den känslan. Det handlar om att jag under designprocessen hittat någonting extra, upptäckt någonting oförutsett som jag aldrig kunnat ana, samtidigt som det är relevant för uppdraget. Momenten när jag finner det där extra händer ofta av en plötslig insikt eller ett genombrott. Det kan handla om att en stark idé eller ett koncept uppenbarar sig och gör att alla pusselbitar i gestaltningen faller på plats. Genombrotten kan också uppkomma genom ett aktivt hårt arbetande eller sökande. Även fast det säkert finns tusen andra bra lösningar på problemet så känns idén just där och då som den perfekta. Genombrotten kan vara små moment av eufori som fyller en med energi. Jag tror att genombrotten är väldigt viktiga i arbetet, de skapar ett engagemang och en glädje. De här genombrottsmomenten kommer jag ofta ihåg i efterhand, de fäster sig i huvudet. En tydlig tendens är att jag ofta upplever aha-upplevelserna när jag minst anar det. Den kan vara när jag fokuserar på någonting helt annat än själva designprocessen, kanske under tiden jag tränar eller är på väg att somna.

Som tidigare nämnt menar Krupinska (2016) att arkitekten kan med sin professionella skicklighet diskutera andra tolkningar av problemet om det visar sig ha fördelar som beställaren inte varit medveten om. Därför kan problemtolkningen också innebära en pedagogisk aspekt. De här fördelarna kan tillföra något lite extra till gestaltningen. I arbetet med Hamnbassängen är ett exempel på en omformulering av ett problem som gav ett mervärde vårt förslag på en ny cykelbro. I första hand var problemformuleringen att skapa en promenad runt Hamnbassängen för att kunna röra sig längst vattnet. Vi kom senare underfund med att det är viktigt att Hamnbassängen blir en del av en större kontext för att knyta ihop den södra delen med den norra delen av Helsingborg. Vi studerade planen för hur det nya stadsprojektet H+ ska kopplas ihop med Stationshuset Knutpunkten och centrum. Vi besökte platsen vid Knutpunkten där en ny bro mellan H+-området och Knutpunkten ska byggas. Problemet var att det inte fanns någon bra passage för cyklar från den planerade bron och vidare ner till staden. Vi fick då idén om att leda en cykeltunnel genom Centralstationen och vidare in i det nya cykelparkeringshus som ska byggas mellan Hamnbassängen och Knutpunkten. Vi tyckte att det var en visionär idé eftersom staden inte tidigare hade tänkt på hur man skulle lösa denna koppling. Att se cyklister färdas ovanför i en tunnel inuti Knutpunkten skulle även kunna manifesteras Helsingborgs vilja att bli en cykel-stad. Idén mottogs positivt av Martin Hadmyr som tyckte att den tilltalade fantasin. Vår designprocess och gestaltning påverkades alltså av vår nya tolkning av problemet, vilket ledde till att nya värden föddes. Detta bevisar dock att analyser är viktiga, men att de också måste tillföra någonting som konkret blir ett resultat i gestaltningen (se bilaga 2, 2/32).

## Ny kunskap

En viktig faktor som inte har uppkommit så tydligt i intervjuerna och i litteraturstudierna är vikten av att lära sig någonting nytt genom designprocessen. Kanske är det någonting som tas

för givet av erfarna landskapsarkitekter. När arbetet känns tufft är det viktigt att försöka stanna upp för att påminna sig själv om varför man egentligen håller på med det man gör och varför yrkesvalet känns stimulerande och roligt.

I projektet med Hamnbassängen lärde jag mig mycket nytt om Helsingborg och om klimatförändringarnas påverkan på vår miljö. Det som lockade mig med projektet var att gestalta en promenad längst vattnet kring hamnbassängen. Eftersom jag är intresserad av detaljer och konstruktion hade jag en förhoppning om att gestalta i en mindre skala än vad vi gjorde. Jag ville till exempel lära mig vad som är viktigt att tänka på med konstruktioner i anslutning till vatten, hur olika material påverkas av vattenkontakt och vilka slags tekniska lösningar som är möjliga och realistiska att skapa för att skydda mot översvämningar.

Genom både projekt i skolan och i arbetslivet har jag skaffat mig ny kunskap och nya bekanta genom att kontakta personer med speciell kompetens som krävs för att lösa en specifik uppgift. Det kan till exempel handla om att få tag i information om en speciell produkt eller få kontakt med personer inom en viss yrkesgrupp för att kunna utarbeta en konstruktionslösning. Den interaktion som ständigt uppkommer mellan olika kompetenser är fascinerande. Beroende på den information eller kunskap man införskaffar sig kan resultaten av designprocesser bli väldigt olika. Själva sökandet, detektivarbetet och ovissheten är ett intressant moment. När den här typen av kunskapsinhämtande varit en viktig del av ett projekt och avgörande för en gestaltning har processen varit väldigt rolig. Detta behöver inte betyda att jag är helt nöjd med slutresultatet av gestaltningen, men den nya kunskapen får mig att växa som landskapsarkitekt. Jag tror att många landskapsarkitekter delar min fascination, och om man mot förmodan inte lärt sig någonting nytt under en designprocess tror jag att det kan vara svårt att känna sig färdig med den.

## Metoddiskussion

Det har varit utmanande att undersöka frågeställningarna och ämnet designprocessen eftersom det upplevts både svårgripbart och omfattande. Eftersom varje designprocess förefaller vara väldigt unik och att det egentligen inte finns några rätta svar så har det varit svårt att finna en metod för att besvara frågeställningarna. Det finns många olika sätt att göra detta på men att kombinera en egen designprocess och höra hur andra landskapsarkitekter resonerar kring frågeställningarna visade sig vara en bra metod. Att vidare stödja sig på litteratur för att försöka finna mer teoretiskt beskrivna mönster har gett arbetet ytterligare en dimension. De teoretiska källorna kan dock tyckas vara något begränsade i arbetet. Detta på grund av att det är svårt att hitta teorier kring ämnet och min frågeställning. Det beror även på arbetet i stor omfattning är baserat på intervjuer, eftersom resonemang utifrån en gestaltande landskapsarkitekts synvinkel känns mest relevant för mig och uppsatsen.

Intervjuerna var av en spontan och diskuterande natur. Det var svårt att hålla sig strängt till frågorna eftersom vissa frågor kändes irrelevanta beroende på vem personen var och på vilket sätt den resonerade. De var även svårt att hålla sig strängt till listan av frågor eftersom många frågor kom att hänga ihop och interagera med varandra. En intressant tendens var att de intervjuande av sig själva så småningom ”gled” över för att besvara och resonera kring de andra frågorna jag tänkt ställa. Detta kan ses som ett bevis på att frågeställningarna och tankarna de frambringade är viktiga för landskapsarkitekten. Antagligen är det frågeställningar som många går runt och funderar kring, dock kanske inte medvetet. För att få in fler svar och göra en mer djupgående analys om hur man min första frågeställning hade fler personer inom landskapsarkitektyrket kunnat intervjuas. Det hade också varit intressant att analysera hur en konstnärs uppfattning om när en process är färdig skiljer sig från landskapsarkitektens. Möjligtvis arbetar konstnären på ett friare sätt, oftare utan speciella förhållningsregler. Skulle jag som landskapsarkitekt kunna lära mig någonting av konstnärens process?

De landskapsarkitekter jag intervjuat är yrkesverksamma inom den privata delen av branschen. Möjligtvis hade fler och annorlunda infallsvinklar på frågorna kunnat komma upp om någon landskapsarkitekt som arbetar kommunalt eller mer teoretiskt intervjuats. Det hade även varit av värde att intervju en landskapsarkitekt utifrån ett specifikt projekt den arbetat med. ”Hur såg den processen ut från början till slut och vad var det viktiga för i vilken uträkning landskapsarkitekten kände sig färdig med den designprocessen?”.

För vidare fördjupning hade jag även kunnat gå in på fler projekt som jag arbetat tidigare med. Det hade varit intressant att göra en bedömning av min upplevelse av att vara färdig med en designprocess genom att detaljerat jämföra ett projekt som jag känt mig mer färdig med och ett som jag känt mig mindre färdig med.



Angående de kartlagda kategorierna hade det antagligen varit möjligt att finna flera mönster eftersom frågeställningarna är stora och går att tolkas på många olika sätt. Det är möjligt att tolka intervjuvaren och teorin på olika sätt beroende på vilka egna erfarenheter man har med sig. Att diskutera intervjuvaren mer med erfarna landskapsarkitekter för att se om det finns fler kategorier eller teman att utläsa hade varit intressant.

För vidare fördjupning i ämnet är det även relevant att intervjua studenter på landskapsarkitektutbildningen. Att till intervjua en student från en tidig årskurs och jämföra dennes tankar mot en student i en av de senare årskurserna hade varit ett intressant angreppssätt. ”Vad har de för intryck av utbildningen och vilka faktorer som är av vikt för i vilken utsträckning de upplever sig färdiga med en designprocess?”.

## Slutsats

Genom detta arbete har jag genomgått en resa för att försöka förstå mig på designprocessens komplexitet och på så sätt utvecklas som landskapsarkitekt. Känslan av att vara mer eller mindre nöjd utgår utifrån olika aspekter och förutsättningar. Det tycks handla till stor del om olika sätt att tänka på, att ta hjälp av särskilda strategier och att försöka bli medveten om de faktorer som påverkar graden av nöjdhet. När en designprocess upplevs som färdig är en svår fråga med många olika svar. Genom efterforskning bestående av ett designprojekt, intervjuer med yrkesverksamma landskapsarkitekter och studier i litteratur har ett antal teman eller kategorier utkristalliserats som anses vara betydelsefulla. Många av de kategorier jag utläst anser jag vara närbesläktade och därför tror jag att designprocessen just på grund av detta ofta uppfattas som väldigt komplex med många parametrar som samspelar. Något som styrker detta är att svaren på de frågor jag ställde under intervjuerna ofta gled in i varandra. En fråga jag tänkt att ställa kunde automatiskt uppkomma då den intervjuade reflekterade över en annan fråga. Tabellen nedan (se fig. 8.) visar en överskådlig bild över designprocessens komplexitet, de kategorier som jag kommit fram till i mina efterforskningar och hur de är besläktade med varandra. Det måste dock förtydligas att hur kategorierna markerats besläktade med varandra utgår ifrån just mina egna erfarenheter av designprocessen och mina egna tolkningar av intervjuer och teoristudier.

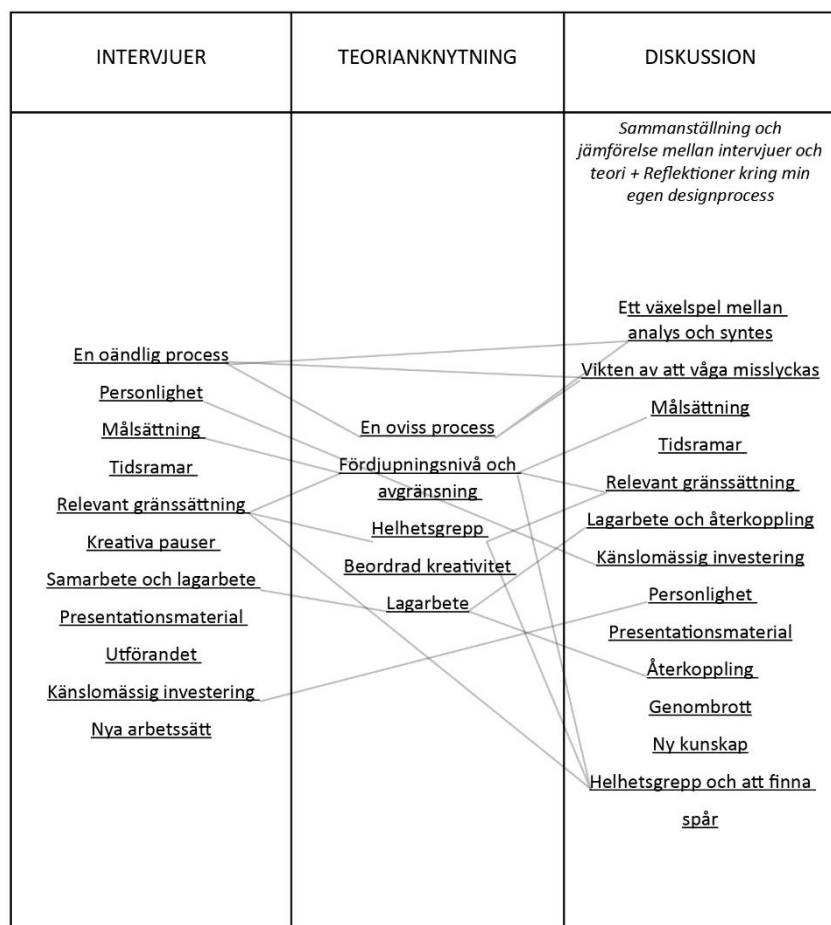


Fig. 8. Kategorier sammanställda från intervjuer, teoristudier och diskussion samt dess släktskap.

För att ytterligare strukturera upp kategorierna och göra dem mer överskådliga så har jag delat upp dem i tre olika grupper, ett som har med designprocessens natur att göra, ett angående hur designprojektet kan organiseras samt hur en designer tänker (se fig. 9). Inte heller i denna struktur finns det ett rätt svar, utan de beror hur man tolkar mönstren utifrån sin egen erfarenhet. Till exempel skulle man kunna anse att både Målsättning och Lagarbete tillhör gruppen ”Designerns mentalitet” eftersom en person kan ha väldigt höga mål och lätt eller svårt för lagarbete.

DESIGNPROCESSENS NATUR	DESIGNPROJEKTETS ORGANISATION	DESIGNERS MENTALITET
En oändlig process En oviss process Ett växelspel mellan analys och syntes Genombrott	Tidsramar Målsättning Fördjupningsnivå och avgränsning Relevant gränssättning Helhetsgrepp och att finna spår Helhetsgrepp Beordrad kreativitet Nya arbetssätt Lagarbete Lagarbete och återkoppling Återkoppling Kreativa pauser Presentationsmaterial Utförandet	Personlighet Vikten av att våga misslyckas Känsломässig investering Målsättning Tidsramar Ny kunskap

Fig. 9. De sammanställda kategorierna indelade i tre grupper.

De kategorier som utkristalliserats under arbetets gång har hjälpt mig att besvara mina frågeställningar:

Min första frågeställning i detta examensarbete var: ”Vad är det som gör att en designprocess uppfattas som är färdig?”. De viktigaste kategorierna som generellt påverkar en designers uppfattning om att vara färdig är; Målsättning, Tidsramar och Relevant gränssättning. När dessa aspekter fungera och samspelar på ett konstruktivt sätt finns de bästa förutsättningarna för att uppnå ett tillfredställande avslut på processen. Designprocessen tycks dock sällan uppfattas som helt färdig eftersom förutsättningarna hela tiden ändrar sig och att nya infallsvinklar ständigt uppkommer. Landskapsarkitektens arbete går i största del ut på att lösa en uppgift och leverera en design. Detta betyder givetvis att man vill vara nöjd med sitt

slutresultat. Eftersom det kan vara svårt vara helt tillfredsställd av resultatet så tycks det vara av stor vikt att man känner sig nöjd med de beståndsdelar som utgör en designprocess och hur man hanterat processens olika skeenden.

Min andra frågeställning i examensarbetet löd; ”Varför kände jag mig inte färdig med designförslaget av Hamnbassängen?”. Med utgångspunkt i svaret på min första fråga kan jag konstatera att jag inte kände mig färdig med designprocessen och gestaltningen av Hamnbassängen i Helsingborg. Det beror till stor del av att det inte drogs några tydliga gränser för vilka problemställningar som skulle angripas. Det hade underlättat om det tidigt i processen formulerats en väldigt tydlig målbild att förhålla sig till. Processen kändes för lite konkret, det togs ett lite stort grepp för vad jag anser är relevant och jag kom inte ner på den detaljerade skala jag hoppats att arbeta på. Jag kände även att ett tydligt och tillfredställande ”spår” eller koncept upptäcktes något för sent i processen. Nu kan jag även se att jag inte förhöll mig tillräckligt strikt till de tidsramarna vi satt för gestaltningsprocessen. Under arbetet gång blev gränsen mer och mer flytande, istället för att bli helt färdig efter 10 veckor så blev min inställning att jag kunde skjuta upp saker och vidare utveckla designen under den andra halvan av examensarbetets period. Vidare beror min känsla på presentationsmaterialet. Vi hade bra tankar om gestaltningen med de landade inte riktigt i ett tydligt och sammanhängande material.

## Konklusion

Genom att reflektera och resonera kring vilka faktorer som påverkar ens känsla av att uppleva sig som färdig med designprocessen tror jag att man kan få en större distans till sitt eget arbete och avdramatisera det. Det gör att det blir lättare att handskas med den komplexa situationen och resultatet av arbetet. Det har visat sig handla mycket om att kunna sätta gränser för vad arbetet ska omfatta. Det gäller både att avgöra när en designprocess ska avstanna men även att begränsa sig, att välja ut vilka frågeställningar som är relevanta att angripa. Eftersom det tycks vara omöjligt att känna sig helt färdig med allting i en designprocess är det viktigt att prioritera, både genom att avläsa vad som är av störsts vikt för att lösa själva uppdraget men också att kunna prioritera det som är av störsts vikt för en själv. För att nå uppfattningen om att känna sig färdig med en designprocess verkar snarare bero på faktorer som utgör och fortlöper under designprocessen än själva resultatet. Det är en sund inställning till designprocessen, speciellt i skolan, att fokusera mindre på slutresultatet och istället lägga större vikt på att belysa vad som händer under själva processen. Detta kan göra studenterna, men även yrkesverksamma landskapsarkitekter, mer observanta på svårigheterna och anledningarna till att designprocessen stundtals kan uppfattas som väldigt frustrerande.

Det vore en god idé att läsa om och diskutera designprocessen mer under landskapsarkitektutbildningen då det nu enligt mig saknas. Eftersom det finns bra litteratur som behandlar ämnet finns en god grund till fördjupning. Genom att belysa och resonera kring de komplexa situationer man försätter sig i under en designprocess tror jag att det är möjligt att lättare fokusera på de positiva delarna av landskapsarkitektens arbete.

Under detta examensarbete har jag fått många insikter och tips på hur jag kan tänka i en designprocess för att bli mindre självkritisk till mitt arbete. Då designprocessen är oförutsägbart och ständigt föränderligt bör man vara ödmjuk inför sig själv och inse att det kanske aldrig blir som man tänkt sig från början. Detta kan i slutändan leda till det som trots allt är viktigast, att finna ett sätt som gör arbetet så roligt som möjligt. En av de intervjuade svarade på frågan ”Vad är det viktigaste för att nå ett bra slutresultat, att känna sig nöjd med designprocessen?”:

*- Ha kul! ha kul! Absolut. Är det inte kul så syns det. Man ska känna sig tillfredsställd, men det behöver inte betyda att man går här ifrån skrattande men ändå uppfyllt och att man haft ett halleluja-moment på något sätt själv. Då kan man gå hem högt hållt huvud.  
(NB)*

# Referenser

## Elektroniska källor

Gedenryd, H. (1998). *How designers work - making sense of authentic cognitive activities*.

Tillgänglig via: <http://portal.research.lu.se/portal/files/4819156/1484253.pdf>. [2017-05-04].

## Tryckta källor

Birgerstam, P. (2000). *Skapande handling: om idéernas födelse*. Lund: Studentlitteratur.

Cross, N. (2011). *Design Thinking: understanding how designers think and work*. Oxford: Berg.

Krupinska, J. (2016). *Att skapa det tänkta: en bok för arkitekturstuderande*. Lund: Studentlitteratur.

Lawson, B. (2006). *How Designers Think: The Design Process Demystified*. Oxford: Elsevier/Architectural.

## Muntliga källor

Bosrup, Niklas, Landskapsarkitekt LAR/MSA, Sydväst arkitektur & landskap, muntligen, intervju, 2017-03-23.

Schlyter, Sara, Landskapsarkitekt LAR/MSA, FOJAB arkitekter, muntligen, intervju, 2017-03-21.

Svensson, Jitka. Landskapsarkitekt LAR/MSA, Morf landskapsarkitektur, muntligen, intervju, 2017-03-15 och 2017-03-16.

## Intervjuer

Förberedda frågor inför intervjuerna:

- Kan du beskriva ett projekt som du inte kände var färdigt?  
Vad tror du det beror på?  
Vad saknades?  
Vad ville du göra bättre?
- Hur bestämmer du att er design är färdig? Hur skiljer det sig idag från du var yngre/ny arkitekt?
- Har du en arbetsmetod, en speciell kedja för metoder?
- Följer du en speciell arbetsprocess från början till slut?
- Har du ett projekt i slutstadiet just nu, hur har det arbetet sett ut de sista veckorna och vilka problem har uppkommit och hur hanterar du dem?
- Hur begränsar man sig i ett projekt så att man inte tar sig an för mycket? Vilka beslut och begränsningar är viktiga att förhålla sig till?
- Hur lär man sig att släppa taget om ett projekt trots att man inte är nöjd med det?
- Hur uppnår man en samsyn (ej konflikt) om när det är färdigt när man jobbar i en gemensam designprocess.
- Vad ser du för fördelar/nackdelar med att jobba ensam/grupp för att komma till en process?
- Till sist vad är det viktigaste för att komma till ett bra slutresultat när man kan känna att man är klar och nöjd.



Jitka Svensson, Landskapsarkitekt LAR/MSA, Morf landskapsarkitektur,  
14–15/3–2017

### När känner du att du är färdig och tillfredsställd med en design, att allt fallit på plats?

*Det är väll när den är byggd egentligen. Från det skedet man gör en första illustration så vet man att det kommer ändras under arbetets gång. Saker ändras hela tiden genom ett projekt. Så man får se till att hela tiden vara lite nöjd, med varje liten etapp.*

*Det finns alltid en beredskap att det uppstår saker som kommer att ändras. Då får man ta det som en förutsättning att bli nöjd med. Också nöjd utifrån den tiden och budgeten jag hade i projektet. Det finns alltid en kontext man måste positionera sig i. Men man skulle alltid vilja ha en vecka till.*

*Det är väldigt personligt vad man är nöjd med, i hur hög grad man är perfektionist eller att vissa projekt känns viktigare för en själv än andra. Det kan vara projekt som ligger en varmare om hjärtat på grund av olika orsaker, till exempel att man finner en viss estetik mer tilltalande, att ett projekt berör många människor eller att det har viss en etiskt grund.*

*Vissa projekt är man inte nöjd med resultatet. Då får man lägga det på hyllan, släppa det för att lära sig till nästa gång och ta sig vidare.*

*Jag tror att det är viktigt att lita på det intuitiva och inte känna sig tvungen att sätta ord på det som inte känns bra, att låta det vara inte överanalysera. Man kan grunna på en analys för att sedan se om den utvecklas av sig själv.*

### Är kontexten och budgeten då en förutsättning för ett ramverk?

*Jag har en arbetsmetod där jag ganska snabbt kommer fram till en idé, vad jag vill göra. Man får en metod med tiden. En metod som man tycker är framkomlig. Men, det viktigt att inte fastnar i den, att man vågar prövar nya metoder.*

*Med tiden blir man skickligare på att göra analyser. Man blir säkrare på att bara köra och sedan kan analyserna komma. Jag lägger inte så stor vikt på att verbalisera analyserna, men kanske tar upp dem allt eftersom de känns viktiga. Om jag till exempel återkommande besöker en plats kan jag finna att en viss analys är väldigt viktig för gestaltandet.*

*I ett projekt försöker jag se början och slutet samtidigt. Jag ser vad jag har för problem och vad jag ska leverera i slutändan. Jag försöker alltså se till att de två ska mötas på vägen i designprocessen. Från början brukar jag ungefär veta vad som ska levereras, ett visst antal bilder, planer och sektioner osv.*

*Jag är nog ganska snabb på att hitta en gestalt, att hitta rummen och så, oavsett om jag jobbar i modell eller i något annat medium. Jag gör detta för att det känns skönt att "prov- bestämma" sig: 'det här kör jag på'. Sen kan det hända att ändra mig. Och om*

*man sover på saken kanske jag kommer underfund med att gestaltningen inte är bra alls. Men jag försöker att bli snabb, tillåter mig att bli nöjd i stunden då jag finner en form.*

**Om du ska presentera inför en uppdragsgivare och du tänker: "Yes!", det här är verkligen bra'. Vad kan det bero på?**

*Jag försöker alltid att vara färdig lite en presentation eftersom det är skönt att veta att jag har tid att justera saker som inte fungerar, saker kan alltid börjar hänga sig och krångla. Sen är det ju så att man kanske inte har hunnit jobba igenom alla saker i lika stor detaljeringsgrad. För att känna mig nöjd måste jag kommit ner på en detaljeringsnivå på de platserna som man tycker är särskilt viktiga. Det kanske är det som gör en nöjd. Man kanske inte kan lösa allt men om man har några saker som man känner att man måste lösa kan det vara lättare att bli nöjd. Men det finns alltid saker inom ett projekt som känns särskilt betydelsefulla, som man brinner lite för, att just det där måste bli bra. Det känns bra att gå tillräckligt långt i vissa delar. Det man inte hinner får man ta senare.*

*När jag kan stå för ett förslag känns det extra bra att presentera. Samtidigt är presentationstillfället någonting annat för där hamnar man i ett sammanhang där man kan vara konkurrensutsatt, eller tillfrågad direkt. Vid presentation handlar om en viss retorik och då måste man se till att vara engagerad, annars kan man ju nästan inte vara där, det blir inte så bra.*

**Kan du beskriva ett projekt där du kände att du var helt färdigt?**

*Nej. Alltså färdigt jo, men det finns alltid saker som man skulle kunna gjort bättre. Med det beror nog på att man har lärt sig någonting. Det beror nog på att jag är självkritisk och vill lära mig någonting. Sedan finns det alltid aspekter som man kan vara mer nöjd med. Men det finns alltid småsaker, som kanske bara jag ser som tycker att jag kunde gjort bättre. Men det finns ju folk som alltid är nöjda.*

**Kan du beskriva ett projekt som du inte kände var färdigt?**

*De projekt som jag är mest missnöjd med när jag inte haft en bra beställare, det kommer du höra av många skulle jag tro. När man får en beställning, gör någonting och inte haft möjlighet att förklara sina tankar är det inte bra. När man själv består av en grupp som presenterar landskap och beställaren av människor med helt andra intressen där ingen kan landskap är det jättefrustrerande. Då känner jag mig missnöjd, för då har det inte funnits någon riktig mottagare. Då har beställaren väldigt lätt att ifrågasätta saker. Ingen kan ta emot ens produkt riktigt, de förstår inte. Det är ungefär som om någon får ett par jättefina bowlingskor som aldrig spelat bowling och bara: 'Jaha tack, var ska jag ställa dom då?'. Beställarrelationen är otroligt viktig för vad slutresultatet blir.*

**Vad är en bra beställare?**

*Det är att man kan prata med varandra på samma nivå, att kommunikationen fungerar och man kan förstå varandra. Det ska finnas en välvilja i projektet och acceptans för*

*förändringar. Även att det finns en nyfikenhet, om någon i en annan profession är lite nyfiken. Det behövs en öppen dialog helt enkelt.*

*Det är bra om det finns en omsorg om projektet, att det är lösningsinriktat men också om man har roligt, att det känns kul att gå på möten. Att det finns en positiv anda och någonting bra att prata om. Då brukar det bli bättre.*

**Hur bestämmer du att er design är färdig? När kunde du sätta en gräns när du var nöjd?  
Hur skiljer det sig från idag jämfört med när du var en yngre/ny arkitekt? När man kan bestämma sig?**

*Jag tror det just är besluten det handlar om. När man gjort ett visst antal projekt och har erfarenhet så blir man lite mer flink på att veta vad man ska producera för att projektet ska gå framåt, vad som är det viktiga och kritiska i situationen. Man blir duktigare på att välja vad som behövs visas och vad man behöver prata om. Sedan måste man också kunna revidera sig hela tiden. När man har kunskapen om att man rent intellektuellt förstår att saker ändrar sig och man måste tänka om. Kunskapen blir Internaliserad så att man är blir så beredd på eller förstår att saker hela tiden förändras. Man inbillar sig kanske inte att det finns en dag då man är nöjd. Därför tror jag att man måste tillåta sig att vara lite små-nöjd hela tiden, liva upp nöjdheten. Med tiden blir man lite mer nyanserad om när man är nöjd och inte nöjd. Som jag sa innan, man kanske aldrig är nöjd med allt, men med vissa saker. Projektet kan vara bra, men man inte är nöjd. Det kanske har varit taskig stämning i projektet. Det kanske blir så att man delar upp projektet i olika typer av nöjdheter, att med de rådande förutsättningarna är vi absolut nöjda.*

**Du sa i början att man börjar kunna vad man ska prata om. Väljer man ut vissa delar som är viktigare än andra som man väljer att jobba mer med?**

*Som ert projekt till exempel, kanske man tycker att den här historiska kopplingen är speciellt viktig, det utgår ifrån ens egen analys av det. Är det landstigningsplatsen för Bernadotte som är någonting jag vill bejaka och tycker är viktigt på platsen. Eller är det framkomligheten och passagen vid Sundsbussarna som är det viktiga. Det kanske är vissa speciella saker man måste välja att lösa, för annars blir det inte så bra liksom. Det kan också vara att vi måste se till att man kan hitta soliga och tysta platser. Man hittar några problemställningar som är viktigare att jobba på än andra. Om man inte tycker att man funnit svar på de frågorna och så är det klart att man kan bli mindre nöjd.*

*Jag tror att många och om jag kommer ihåg mig själv blir duktigare på att välja ut sina fokuspunkter. Många av ens första projekt är väldigt mycket av en själv. ser det som en reflektion av sig själv. Men desto fler man gör, desto mer kan man skilja på vad man gör och vem man är. Man identifierar inte sig själv med projektet på samma sätt, eller så kan man välja i vilken grad man identifierar en själv med det.*

**I början av studierna kändes det som att man utlämnade, blottade sig själv ganska mycket. Är det så att man visar upp sin personlighet och vad man står för?**

*Jo så är det ju. Det är klart eftersom det vi sysslar med är i hög grad någon typ av politik eller ideologi. Det är inte konstigt att man känner så eftersom man på något sätt tar ställning till frågor i samhället. Men med tiden känns det inte lika farlig.*

**Arbetar du med ett projekt som är i sitt slutstadium just nu, hur har det arbetet sett ut de sista veckorna och vilka problem har uppkommit och hur hanterar du dem?**

*Just nu håller vi på med ett parallellt uppdrag för Lunds central. I projekt uppkommer det ständigt problem. Vi tampas speciellt med cykelvägarna. Det ska byggas en centralstation och byggnadens avtryck tar stor plats, men man vill samtidigt behålla de nuvarande cykelvägarna. Det är jätteknivigt. Samtidigt som det ska finnas en buffertzon mellan entrén och cykelvägen vill teamet leverera en så ekonomisk byggnad som möjligt, dvs mycket ytor att hyra ut. Det är svårhanterligt, då gäller det att hitta balans. I det fallet här faller får vi diskutera om fasaden ska dras in för att göra plats åt cykelvägen. Vi kan göra vissa saker för att integrera den men vi skulle vilja vara friare i vår gestaltning. Det blir komplicerat och mycket att hantera. Men sådant uppkommer hela tiden. Man har ett problem sen utvecklas saker och det uppkommer fler problem hela tiden.*

**Hur lär man sig att släppa taget om ett projekt trots att man inte är nöjd med det?**

*Man får tänka att det kommer nya projekt. Men det är ju också väldigt mycket vad man är för person. Jag tycker alltid att jag gör mitt bästa, så bra jag kan. I designprocessen försöker jag fatta de klokaste besluten och då kan jag ju inte vara arg på mig själv för jag gjorde ju själv de besluten. Sen kan man känna att jag skulle lägga upp det på ett annat sätt, tänkt si och så. Vad är slutet på ett projekt? Även om man till exempel lämnar ifrån sig en illustration så är det inte slutet på ett projekt. För mig är slutet på ett projekt och när det blivit någonting då det satt sig på plats och funnits där i typ fem, åtta år. När man ser hur folk använder platsen och tar till sig den, det är på något sätt slutet.*

*Det kan vara knepigt när man är exjobbare. Dels har man ju mer tid på sig själv livet att grunna på saker än när arbetar i verkliga. Det krävs kunskap att bygga upp ett exjobb, det är nästan det tuffaste projektet i skolan. Om det handlar om gestaltning kanske man inte haft delavstämningar, dialogen där man stämmer av vad som ska levereras är väldigt viktig, så att man inte känner att man förväntades att leverera mer. Man kan ju alltid prata om det och säga: 'Nu kom vi bara så här långt'.*

*I ert fall är det en bra gestalt. Men som du sa, ifall ni har lagt ner mycket tid på analysen så kanske det är det som är det fina i projektet. Sen kan gestalten bli ett exempel på hur man kan uppfylla gestalten. Man kan visa att det går att hitta varianter på det, men ni visade ett. Men man kan ju faktiskt fundera på det man "Har gjort" och inte det man "Inte har gjort". För att bli nöjd är det bra att fokusera på det som är bra och inte på det man tycker är mindre bra. Finn det positiva och vara nöjd med det, var konstruktiv. Det är lätt att man hela tiden vill mer.*

**Hur uppnår man en samsyn om när designprocessen är färdigt då man jobbar i en grupp?**

*Oftast jobbar vi mot en tid när saker ska leverera. Om jag tänker på mer konstnärlig attityd, typ som Monet, han bara målade och målade och målade. Han gjorde hela tiden fler varianter av samma tavla liksom. Jag menar, man kan ju hålla på hur länge som helst. I ett team då läser man en design. Vi kan inte rita om varje gång en arkitekt ritar*

*om en entrésituation. Oftast är man ju fler i projektet. Sen får man åter igen tänka från början och slutet hela tiden. Någon sade till mig: 'Efter halva projekttiden ska man börja göra en layout', det var någon erfaren landskapsarkitekt. Jag håller med om det väldigt mycket eftersom layouten hjälper dig att sansa dig och veta till exempel i vilken skala man ska presentera i, vad är det för material och delar vi måste visa med mera. Man får tänka baklänges också, man har den tanken tiden: 'Det tar en vecka att sätta det, och sen har vi en vecka att göra det', 'För att ha en tidsram för att hinna göra exempelvis en illustrationsplan så måste vi vara färdiga där med den där andra saken'. Jag tycker det är pestigt att man måste jobba på det sättet men saker blir gjorda, man för kniven mot strupen.*

### **Det är svårt att lägga upp allt arbete, hur gör man?**

*Det är bra att lägga upp en layout så att man jobbar lite bakifrån, om man inte är otroligt stresstålig och jobbar helger och så. Jag känner att jag är mindre stresstålig nu så jag börjar bli bättre på att låsa saker och göra val. Annars offrar man sig själv lite mycket liksom, det är inte så bra. Man måste ta hand om sig själv för att orka. Jag tror det där med layouten efter halva projekttiden är bra för att en bit i projektet få lite koll och tänka: 'vad är det nu vi ska leverera, presentera?', så att man hinner få ihop det. Med hjälp av en layout eller ställa sig frågan "vad är det vi ska presentera" då kan man till exempel se om vi kan stå på en tusendel skala eller om vi måste gå ner i en mer detaljerad nivå. Man kan uppskatta många sidor som ungefär behövs. Genom en layout kan man börja bena upp vad man måste få gjort.*

### **Vad ser du för fördelar/nackdelar med att jobba ensam/grupp för att komma till en uppfattning om att designprocessen är färdig?**

*Det sköna med att jobba själv är att man bestämmer själv, men det blir också tråkigt efter ett tag eftersom jag vet vad jag kommer att bestämma mig för. Men någonstans jag kan tycka att det är rätt skönt när någon tar på sig ett huvudansvar för en gestaltning. Det är klart att man kan samsas men det blir så, en gestaltning är ju ändå ganska så individuell, där man har sina individuella preferenser. Det blir lite lättare att låta någon få det sista ordet och dra i processen och säga: 'Nu behöver vi lösa det här, jag har kört fast här', och sedan pratar man samman sig.*

*Skillnaden att jobba själv jämfört med i grupp är att när man är själv är ansvarig för alla beslut och man måste gå in i olika roller, jag är både mig själv och min kritiker. Är man två kan man förlita sig på att den andra börjar ifrågasätta saker, typ: 'Varför har du gjort så och hur tänker du där?'. Därför är det lite skönare att veta att någon annan kan hjälpa en att sortera och göra rätt. Det är skönt att ha den kritiske utanför, annars måste man hela tiden stoppa sig själv. Sen är det ju så kul att höra vad någon annan har för idéer, det är ju något som händer i en annan kropp. Det är en intressant konfrontation. När man jobbar med fler är det mest effektiva att man delar upp ansvaret och får en tydlig roll inom ett projekt: 'Du gör det där och det där och det'. tar ansvar för det och det och det. Mina ritade linjer är ju annorlunda än min kollegas linjer. Om vi håller på och nöter ihop så finns risken att det varken blir mina eller min kollegas linjer. Jag kan tycka att det är fint om någons personliga sätt får synas. Det blir lättare annars finns risken att man hamnar på ideal och estetiska preferenser. Det är ju jättesvårt att förstå varandra och ligga på exakt samma nivå. Man får lära sig att släppa fram och stiga*

*tillbaka. Men det är ju inte helt lätt om man känner att: 'Nej det här som den har gjort är jättehemskt liksom'. Det gäller att ha den öppna dialogen. Är man stressad där är det jättejobbigt, men om man lugnar ner det så brukar det lösa sig.*

Sara Schlyter, Landskapsarkitekt LAR/MSA, FOJAB arkitekter,  
21/3–2017

**När känner du att du är färdig och tillfredsställd med en design, att allt fallit på plats?**

*Det är man ju aldrig. Men det är så otroligt viktigt att man bestämmer vad målet är innan man börjar. Man bör ha bestämt sig för vilken nivå man ska lägga sig på, men även hur långt rent tekniskt och presentationsmässig man vill nå. När man jobbar kan det ju vara allt från att man ska leverera en skiss på en dag eller så jobbar man i flera år med ett projekt. Men då delar man såklart upp projektet i flera delmål, man får bestämma innan vad det är jag ska åstadkomma just i det här skedet. Det är på något sätt till förhållande till det man kan avgöra om man är nöjd eller inte. Då kan det ju vara nivån på handlingen eller hur skissartad den är, det är ju mer på den praktiska sidan.*

**Är målen i ett projekt givna av en uppdragsgivare eller är det mål man sätter upp för sig själv?**

*Mål kan vara sådana som man själv får formulera. I verkligheten gör vi alltid upp en budget för projektet. Där gör vi alltid en avvägning att till exempel den här skissen eller visualiseringen, eller förslaget får ta si eller så här lång tid. Då måste vi tänka igenom i förväg hur lång tid detta tar, eftersom vi i förväg ska kunna tala om för kunden hur mycket arbetet kostar. Då kan vi säga att det kostar en dag, eller två veckor eller att vi ska jobba med det i ett halvår.*

*Där har vi ju först en dialog med kunden om vad den behöver. Det avgör hur lång tid vi tror att det kommer att ta. Sen får vår erfarenhet av hur lång tid det brukar ta att komma fram till en design påverka den tiden. Och det är ju jättesvårt för det är ju inte alltid det rasslar i huvudet och man hittar den där designen direkt, eller formen, gestaltningen. Men någonstans måste man ändå försöka lära sig att hitta en nivå som bestämmer vad man ska få gjort utifrån den tid man har. Då kan man hamna i den situationen då man inte blir så nöjd och tänker: 'Här hade jag behövt mer tid'. Man kan ju skylla på många olika saker, att man inte hade tillräckligt med underlag eller inte kom på den där bra idén.*

*I arbetslivet kan man inte liksom sitta och vänta på inspirationen ska komma till en, man tänka att: 'de här timmarna har jag i dag och de här imorgon. Jag ska göra detta NU!'. Ibland är det svårt, men det sätter saker på sin spets och man är tvungen att klämma ur sig saker. Man måste lära sig att saker bara måste göras. Man kan liksom inte ta hem saker och fortsätta tänka på dem. Det är klart man ibland gör det i alla fall, men det är inte så bra.*

**Går man ner i detalj och planerar budgeten utifrån varje timme?**

*Nej det gör man inte. Man säger kanske att ett förslag får ta en vecka. Om man ska ta fram en gestaltning och presentation så då man bestämma att man till exempel har en dag för skiss och då ska gestaltningen kommit på plats. Men man kan ju märka att vissa saker tar längre tid, men då kanske man får göra en avvägning, dra ner tid för annat till exempel att välja en enklare redovisning.*

#### **Har du någon speciell arbetsmetod?**

*Ja det tror jag att jag har. Men jag tror att det är olika från person till person. Jag tror att det är jätteviktigt att försöka identifiera sin egen arbetsmetod. Jag och Cecilia Jarlöv är ansvariga för kompetensutvecklingen här på företaget och vi känt och fått frågan om att försöka formulera en slags metod, både i projekten men även i designprocessen. Det kan vara som ett stöd för de yngre. Men det ska också vara en kvalitetskontroll så att man får med alla funktioner, aspekter och inte bara hitta en fräck form.*

#### **Kan man följa en speciell arbetsmetod i varje projekt, förhålla sig till en speciell kedja av handlingar i designprocessen?**

*Det tror jag inte man kan. Men man kan ha strategier som kan hjälpa en om man fastnar i processen. Till exempel är en sån där konkret strategi att göra helt tvärtom och vända på det. Det kan vara i den stora skalan eller den lilla skalan. Det är ett bra sätt att byta perspektiv. Om det till exempel handlar om en bostadsgård kanske man säger att gräsmattan ska vara i centrum och allt annat ska kretsar kring den. Eller så vänder man på det och säger att centrum är allt runt omkring istället, tvärtom. Det är den lilla skalan för exempel. Bara för att testa det andra, motsatsen. Det kan även vara bra att om man har en skiss. Ofta sitter man och ritar trädcirklarna och så tänker man: 'Nej men, välj nått annat att illustrera, något så gör att man ser rumsligheterna. Se till att gräsmattan får en egen form och inte bara fyller ut endast fyller ut för då blir den bara ett fragment. Alltså att man i skissandet med pennan hittar olika vinklar, hoppar från det ena till det andra, eller bara gör tvärt om. Det är nog den medvetna strategi som jag använder mest. Det kan vara lite jobbigt att jobba med mig om jag säger att du ska göra precis tvärt om, men man blir lite mer elastisk i tanken (Referens Birgerstam - Försöka hitta andra lösningar och aktivt göra något helt annat än det vanliga)*

*Det är svårt att ha en speciell metod, att ta samma steg hela tiden. Det funkar ju inte, alla projekt är för olika. Det är inte så att man ska börja på samma plats och sluta vid samma mål.*

*Strategierna för hur man gör när man kör fast är väldigt viktiga, eller ha en regelbunden avstämning med någon annan för att få synpunkter utifrån. Jag jobbar oftast inte själv. Jag skissar ju lite men jobbar inte själv eftersom jag tycker att det är ganska värdelöst eftersom det är när man pratar med någon med papper och penna i hand som det händer saker. Det är när man pratar med någon som man märker att logiken eller argumenten faller på plats, orden är faktiskt är viktiga för formen i ett förslag. Det kan man behöva, det blir som en liten mini-presentation, att berätta för någon, vad handlar detta om och sedan fråga: 'Har du något inspel?' Då kan man få något jättebra inspel eller så tycker de bara ja det låter fint, men framför allt har man komprimerat det så att det blir begripligt för sig själv men kanske också för kunden i ett större sammanhang.*



*Så att sitta på sin egen kammare för mycket är aldrig bra. Det är inte lätt att jobba ihop alltid, det ska man inte göra bara för att man ska. Men det kan även vara bra, om jag nu tänker jag på ditt projekt här. Jag vet ju inte varför det inte känns helt rätt men då kanske man ska hitta andra sätt att formulera sig så att man kommer vidare i sin egen tanke.*

**Kan du beskriva ett projekt som du kände var helt färdigt?**

*Jag är ganska nöjd med Pildammsparken, ett skissförslag. Det fick vi som ett parallellt uppdrag och sedan till uppgift att utveckla. Men det blev inget vidare arbete med det eftersom Malmö stad halverade sin budget det året. Men rent gestaltungs- och presentationsmässigt är det ett fint förslag. Vi var en ganska liten och tight projektgrupp som hade en samsyn. Vi var effektiva, allt kom ganska naturligt. Det blir ett väldigt härligt flöde när det blir så där. Man har samma bild av det man vill åstadkomma. Det tror jag är superviktigt i tidigt skede av processen att man försöker känna på varandra för att reda ut att man jobbar mot samma idé, för annars kan det bli så att man motarbetar man varandra.*

**Hur uppnår man en samsyn om när det är färdigt när man jobbar i en gemensam designprocess?**

*Det får man ju bara av att prata och försöka hitta vad vi ska göra här. Att hitta en nivå, det är svårt. Men det kan ju vara allt sånt där som att definiera omfattningar och rent gestaltungs-mässigt är det svårare, det kan ju vara skillnad i tycke och smak. Man kan ju också ha olika sätt att kommunicera, både bildmässigt och verbalt. Det ska man inte underskatta. Förslag som är lika kan ju framstå som väldigt olika på grund av hur det presenteras. Man kan vara i en grupp där man är så olika att man inte förstår varandra riktigt, att man pratar förbi varandra.*

**Kan man få en samsyn genom att sätta upp gemensamma mål inom gruppen i en designprocess?**

*Ibland är det lite slarvigt använt med inspirationsbilder, men man kan ju använda dem för att visa något konkret. Man säger att nu skapar vi en målbild och så förankrar man den i ett eget arbetslag. Det är liksom den här karaktären vi vill skapa och skapa den genom de här medlen. Sen, inte minst i arbetslivet är det viktigt att beställaren eller kunden förstår sin vision och ambitionsnivå till exempel i ett speciellt material, alltså mer konstadsmässigt sett. Annars finns risken att de först säger: 'vi vill absolut ha äkta granit, vi är med på det redan från början' och sen sitter man och ritar långt in på projektet och tror att man ska ha äkta granit överallt. Men, sedan återkommer de och säger: 'nej, det har vi inte råd med'. Jag menar de har liksom ingen visuell bild av det vi vill åstadkomma, det är ju livsfarligt om man kommer i den situationen och sen får man backa. Det tappar, glädje, energi i projektet om man tappar vissa material som är betydelsefulla för ens gestaltning.*

Kunden är ju den som bestämmer vad som senare ska utföras och då blir det på låtsas om man redan från början jobbar utifrån de förutsättningarna. Då kan det vara bra att använda de här inspirationsbilderna, som just nu i vårt projekt med "Sjösättningen". Man samlar ihop dem som en målbild, ibland kanske man gör ett kollage som för att få ihop

referenserna. Endast genom enstaka foton är det svårt att kommunicera den där målbilden. Referensbilder är ingen dum idé.

**Hur sätter du en gräns för när din design är färdig? Hur skiljer det sig idag från du när var yngre/ny arkitekt?**

*Alltså på ett sätt blir man så himla härdad och luttrad av att jobba, man kommer in i såna här tråkiga frågeställningar som: 'Om vi ska topografi på gården, så blir det väldigt dyrt eftersom vi behöver L-stöd överallt'. Det blir ju så himla jättetråkigt när jag ser din idé och måste landa i den tekniska verkligheten. Man har vart där förr och bara: 'Nää va tråkigt'. Men genom min erfarenhet så känner jag att min process är mycket smidigare idag. Jag kan undvika de där återvändsgränderna och backa ur och tänka på ett annat sätt. Jag har ju blivit mycket mer lyhörd men också lärt mig att argumentera för saker, även fast man inte bara ska göra det kunden förväntar sig. Förhoppningen är att ge dem mycket mer än vad de kan föreställa sig. Men, däremot så tror jag att jag lättare avläser de ramar som finns i projektet. Det gör min process mycket effektivare idag. Jag får ett bättre flöde som tar mig längre i processen. Det är tråkigt när man får de där tankarna: 'det kommer inte att fungera'. Men nu när jag vet vad som inte fungerar behöver jag inte lägga tid på det. Jag kommer längre, det är det som är erfarenhet liksom. Det är en personlighetsfråga också, jag kan nog ändå tänka att nu får det räcka. Jag tycker det är roligare att starta upp nya saker. Jag blir hellre av med det på slutet. Det är en lägningsfråga hur personlig man är.*

Niklas Bosrup, Landskapsarkitekt, Sydväst arkitektur & landskap – Intervju,  
23/3

**När känner du att du är färdig och tillfredsställd med en design, att allt fallit på plats?**

*Oj, det var en stor fråga. Alltså det är ju så här tycker jag, det är en stor fråga om hur mycket tid man har. Man har en deadline, det ska vara färdigt vid en viss tidpunkt och jag tror egentligen man aldrig känner sig färdig. Man kan alltid fortsätta och alltid hitta nya ingångsvinklar. Så det gäller väl snarare att man känner att man har slagit in på ett spår, det är nog mer det som är färdighetskänslan. Man frågar sig: 'Är vi på rätt spår?'. Sen kan det spåret liksom finjusteras och tweak:as. Och där kanske man kan känna att man nått en detaljeringsnivå som är tillräcklig för det här ändamålet. (Referens kunna avläsa hur djupt man ska gå i det specifika fallet/projektet för att det ska räcka?) Men det finns alltid andra vägar att välja också, så om man hade haft mer tid. Det kanske är lite det som kan bli problemet när man gör skolarbeten. Att det inte finns någon uppenbar deadline och att sätta DEN deadlinen för sig själv, det funkar för vissa människor men kanske inte för andra eftersom man kan känna att man hela tiden kunde ha gjort det lite bättre.*

*Men någon stans är det väl egentligen när projektet står byggt, jag menar att det är en designprocess som i många fall också fortlöper under hela utförandet. Den är ju minst lika viktig ibland för att det är där man har möjlighet att göra de där verklighetsanpassningsjusteringarna.*

*Men det kanske är någon sån där magkänsla-grej också, att känna att man har slagit in på rätt väg att känna: 'det här är bra'. Sen är det någon slags iterativ (Referens - upprepad handling) process där man i designprocessen känner en slags eufori när det går åt rätt håll och sen kan allting bara raseras och då är man tillbaka på noll igen. Någonstans är det en spiral som på något sätt till slut går in i ett epicentrum där man något som går ihop, något som faller ut. Det tycker jag är ett ganska bra begrepp: 'nu faller allting ut, nu blir det här självklart'.*

**Är det bara något som händer, kommer till en?**

*Nej men det händer ju när man håller på, gnetar. Man får testa och förkasta och sen testa igen. Det är nog bara hårt arbete som gör att det faller ut, ett metodiskt och analytiskt arbete. (Referens – Den professionella arbetsmetoden får sätta in.) Sen tycker jag också ibland att det inte alltid behöver föreligga eller föregås av massor av analyser. Ibland känner man bara direkt att "Så här gör vi".*

**Jag tycker också att det kan vara lätt att fastna i analyser, att man grott ner sig för mycket och så har det tagit för mycket tid från andra delar av designprocessen.**

*Jo man kan ju analysera i hundra år och så kommer man ingen vart. Problemet med analysbiten är ju att man kan sakna det där lilla extra, det där lilla oväntade. Man kanske inte kan kalla det andlighet, men nån slags, det där man lägger till av sig själv som kanske inte kommer kan komma ur analyser*

*Vi satt faktiskt och pratade om det, om BIG's (Bjarke Ingels Group) projekt. Det ser fullkomligt självklart ut när han redogör i sina otroligt pedagogiska små diagram, liksom: 'Vi tog dom här två husen, sen på grund av det här så behövde vi vrida, sen projicerar vi det här på fasaden runt om'. Allt bara liksom faller ut: 'Det måste bara se ut såhär'. Ibland känner man om man ser på BIG's projekt att om de hade presenterats utan den analytiska bakgrunden så är det inte blivit så bra, inte lika övertygande. Och där är analysen, eller kanske också det diagrammatiska sättet att formulera sig viktigt. Det blir väldigt enkelt för Alla, Alla kan förstå varför han vred de två huskropparna, jo det var för att där kommer ju solen, det finns hela tiden en sån där story. Så att ett planlöst analyserande i hundra dimensioner ger ju ingenting. Det måste alltid finnas en liten baktanke kring allting man gör. Man gör ju en analys för att den underbygger någonting annat sen.*

**Kan du beskriva ett projekt som du kände var helt färdigt, (vid presentation)? (om vi kanske sätter en begränsning på presentations-stadiet)**

*Det händer ju oftast tidigare i processen än när man kommit till det stadiet. Men det finns ju några såna och då beror det oftast på att man inte fått upp engagemanget. Man kommer aldrig in i matchen riktigt. Det har varit några parallelluppsdrag som varit så, där det aldrig blev det där lilla "extra", istället bara svar på frågor och ingen extra dimension*

**Kan det bero på att man har ett personligt intresse, att det här inte tilltalar just mig, att det är inte kännis roligt?**

*Jo det har ju mer om lust att göra. När det inte blir bra beror det oftast på att man inte går igång på det. Det kan väll hänt att man arbetat med ett projekt där man varit på väg någonstans men sen insett att det inte är så kul. Men, det kan ju också vara ett val som kommer från någon annan. Det kan komma från en beställare, man kan själv tycka att allting faller ut perfekt och kommer någon som inte alls hålla med. I vissa fall kan det vara så att man är på rätt väg, men sen kan det komma någon annan och tycka till. Först kan man hamna i någon slags irritationsfas över att de inte fattar att det här är bättre. Sen inser man dock att: 'Okey vi måste köra den här andra vägen, det var ju faktiskt mycket bättre'. Så ibland får man vara lite ödmjuk inför vilka vägar ett projekt kan ta. Det kan utvecklas till ett bättre projekt på grund av yttre påverkan. Man får tänka att vi inte står här som några konstnärer och bestämmer allt, utan vi ska samla ihop och få in alla för att göra det bästa av det. Jag tror att det är ganska viktigt att inse att man inte kan vara en ensam skapare, utan det är en jämkning. Det var hela den grejen jag var fascinerad av med arkitektyrket från början. Att det är så multidisciplinärt. Det är inte ren formgivning och det är inte ren naturvetenskap utan någon slags sociologi och formgivning, naturvetenskap och teknik, allting i ett. Det får man nog också vara lite ödmjuk inför.*

*Det bästa är ju när det antal kompetenser som arbetar ihop. Det kan vara både på beställarsidan, entreprenörs-sidan och andra konsulter och man känner att man har en "vi-känsla, att man krokas i armbågen och känner: 'Det här gör vi tillsammans'. Det är det fetaste, när man har känslan av att hjälpas åt. Man har samma engagemangsnivå.*

**Så du tror att om man inte blir nöjd med ett projekt så kan det bero på att man saknar engagemang?**

*Det kan vara en anledning. Den kan det också bero på någonting som gnager för att man inte har träffat rätt. Jag menar att man inte ska skylla det på någon annan utan det kan lika mycket ligga på sig själv. Ibland klickar det och ibland klickar det inte. Sen med åren kanske det blir så att man får lite trix, man har gamla grejer man kan plocka fram och börja utifrån. Oftast tycker jag att det kan vara ganska bra att tänka: 'då gjorde vi så'. Det kan vi testa och sen applicera det på något annat för att det visar sig vara en bra utgångspunkt. Men i slutändan brukar det ändå visa sig att det blir någonting annat, man behöver inte vara rädd för att man kopierar sig själv. Man kan faktiskt få lov att testa med sitt kartotek av erfarenheter och se åt vilket håll det går.*

*Sen har det oftast en förmåga att i sin komplexitet behövas vridas och vändas på andra sätt. Så i dom lägena får man väl lite lura in sig själv i något om man saknar engagemang.*

*Och i vissa fall hamnar projekt lite på vänt, alltså man släpper det lite. Ibland kan det bli att man går och ältar lite. När ett projekt handlas upp av entreprenörer kan det gå månader och plötsligt, kanske ett halvår senare så ringer de och säger: 'Nu ska vi börja bygga'. Då har det oftast legat till sig och man kan då också vara lite mindre protektionistisk. Man kan vara lite fäst vid saker men om saker har legat ett tag kan det kännas lättare, man tänker bara: 'Åh det var väl inte så viktigt'. Det kan då sjunkit in till en grad där man är lite mer öppen. Vissa projekt känns som sina bäbisar, det ska man inte sticka under stolen. Även om man inte vill så blir det så eftersom man suttit på en sådan nivå och gnetat med det. Sen kommer kan det komma någon och till exempel säga: 'Kan vi inte göra så och byta ut det mot något annat'. Då kan tiden vara ganska bra. Visst kan man sitta och hitta någon liten detalj man tycker är dålig men sen tänker man att det spelar ingen roll, det är det här som avgör. Men det är svårt att se tidigt vad det är. Det är nog en erfarenhetsgrej, ju mer man jobbat ju mer kan man släppa saker.*

**Om man gjort ett projekt som man inte tycker är så bra, finns det några sätt att hantera det, är det bara att släppa?**

*Ja, det får man ju göra, men man får ju vara lite ödmjuk att det alltid finns bra saker i projektet. Man kan ju alltid hitta någonting, man kan ju inte jämnt utgå från att det ska bli det bästa man gjort. Det är ändå kompromisser man håller på med. Det gäller bara att hitta den bästa möjliga kompromissen där allt faller ut och blir så bra som möjligt. Det som inte är kompromisser får man hålla på med hemmavid, jag vet inte, om man någonsin kan göra det, om det någonsin blir bättre*

**Hur bestämmer du att er design är färdig? Hur skiljer det sig idag från du var yngre/ny arkitekt?**

*Det finns väl alltid kvar att man har en grundinställning till att man blir engagerad och så blir det viktigt. Men nu kan man ju också tänka att det finns annat som är viktigt, att det projektet inte är det viktigaste. Sen är det ju så när man jobbar att man inte endast jobbar med en sak, utan oftast med många saker samtidigt. Man måste då vara splittrad, då kan det snarare vara så att man måste byta kanal och göra den där andra uppgiften så*

*bra som möjligt. Sen om en timme ska jag sitta med någonting annat och göra det så bra som möjligt. Det kan vara rätt skönt för då finns inte risken att man bara sitter och fastnar. Det är väll skillnad mot studietiden. I skolan är ju varje projekt så himla viktigt. Det kan du ha med på färden med exjobbet. Exjobbet kan kännas jättejobbigt men hur många gånger visar man det? Jag har nog visat upp mitt exjobb en enda gång och sen aldrig visat det mer. Inte för att jag inte vill, utan för det har ingen betydelse och det behöver inte ha någon betydelse från första början heller. Man kan ju avdramatisera det på det sättet, det är bara ett exjobb. Så klart är det en ynnest att få lov och tid att jobba med något väldigt koncentrerat under en lång tid, men det är ju inte det som avgör ens framtid. Så är det faktiskt inte, det har jag blivit klar med över i efterhand. Mitt exjobb finns väll någon stans i källaren och samlar damm och bara varit framme en gång.*

*Ja sen är det väll också så att man får en större ödmjukhet och inser att det här inte är så lätt. I början tyckte jag oftast att: 'oj det här var svårt', och sen i tvåan tänkte man: 'Oj nu då, vilken jävlar stjärna man är'. I senare år börjar man igen tänka att: 'det här är ju inte så lätt egentligen', det finns så många aspekter, så många sidor av saker att ta hänsyn till. Så jag tror att självförtroendet går lite i vågor. Sen hamnar man i det ansvaret att planera allt själv och då blir det ganska tufft att veta vad du behöver göra till när osv. I ert projekt finns ju alla verktyg från verktygslådan och ni vet vad man behöver ta fram. Sen är det ju att ta fram det där lilla "extra".*

*Sen finns det olika sätt att jobba, det finns ett kontor "Adept". Det finns vissa danskar som har en förmåga att producera så fruktansvärt mycket material. Då bygger arbetet lite på att analysera sönder saker. Det kan bli väldigt bra i slutändan om man har en förmåga av att få ut någonting av det. Men då kan man säga: 'allt det här skulle det kunna vara, det finns så här många möjligheter för hur gatan kan se ut'. Det kanske passar vissa men för andra är det en annan process att parera sig fram rätt och visa det som är relevant. Det känns som ett sätt att kvantifiera arkitektur genom att säga: 'Allt det här kan det vara'. Det är lite som att säga att om du gör så här så får du ut så många procent bra, på något sätt blir det lite mer att man analyserar fram ett svar. Ibland känns det som att det där sättet att kvantifiera arkitektur bara är ett sätt att få fram en dold agenda, man vill ändå åt ett visst håll genom att sälja in. Det är lite som Bjarke Ingels kan göra. Han kan sälja in det för att han säger att: 'Så här måste det vara, på grund av det här och det här och det här så blir det så, och så måste det bli. Det är självklar!'.  
  
**Har du en speciell arbetsmetod? Speciell kedja för metoder?***

*Det är viktigt att läsa på. Jag tror att vi har vunnit många tävlingar här på kontoret för att vi har läst på ordentligt. Vad är det man vill ha, man löser själva uppgiften så att säga. Där tror jag att det ibland finns en nonchalans att man vill komma på något bättre än vad programmet är. Det kan man ju göra, men då får man ju ha jävligt mycket på fötterna.*

*Det andra är att vara på plats och försöka se platsen. Men det är inte alltid man har möjligheten eller tiden till det. Det är ju väldigt viktigt.*

*Sen är det ju ändå analyser någon stans och att göra diagram. Man bryter ner och finner vad som är de viktigaste aspekterna. Det behöver inte betyda att man analyserar sönder saker men. Men de viktigaste aspekterna ser man ganska snabbt när man har varit på*

*plats och läst på. Det viktigaste ska man försöka få ner i några busenkla streck för de blir sen viktiga när man går vidare.*

*Sen är det ju att inte grotta ner sig för tidigt, att man sätter en huvudstruktur som man tycker känns bra innan man börjar liksom pilla med detaljer. Den huvudstrukturen kan ju ibland komma sig av ett detaljerat tänk sen får man då backa och se vad det är i det här tänket som är det viktiga. Det kanske inte är materialet på det där eller färger på det där men det är istället ett grepp vi talar om här. Sen är det ju att vara troget det där greppet och gå vidare. Vi håller ihop det så att man skapar sig en ram som man håller sig innanför men om man måste bryta så gör man det av en anledning, att man medvetet måste.*

**Har du några strategier för att komma vidare i en designprocess? (Knep – Tips om man fastnat.**

*Du kan ju vända upp och ner på skisspappret eller göra någonting oväntat för sig själv som sätter saker i ett annat sammanhang. Typ ta grundkarta på andra hållet. Det kan ju också vara busenkla trix som att göra på ett helt annat sätt. Man kan ju bara testa, till exempel börja rita i foton, i plan, i 3D för att få hjälp. Det kan hjälpa och få igång den där lusten och fråga sig; "vad är det jag håller på med?". Eller så kanske man bara ska förminska ner grundkarta till frimärksstorlek så att man bara kan rita ett streck. Jag tror att det handlar lite om att lura sig själv, att försätta sig i, att kasta sig ut där. Att sätta sig i en obekväm situation för att göra något oväntat för att bara uppmärka någonting oväntat "oj, här hände någonting!".*

*Det skärper nog intellektet och flödet på något. Det är ju oftast när man sitter och gör någonting oengagerat som det inte blir någonting bra. Det gäller att lura sig, slå på det där. För man kan inte sitta i 24 timmar men nån slags absolut kreativitet där de bra idéerna bara kommer. Det finns perioder där man bara får arbeta undan men så kommer det en liten glimt av upplysning som man kan hugga tag i.*

**Det kan vara väldigt svårt att ställa sig utanför sig själv, att medvetet komma på det. Man sitter bara och tragglar på.**

*Då får du dra ut och skejta. Det finns ju andra saker i livet också. Man måste ju distrahera sig för ibland är det nog bara jobbigt att kämpa mot någonting, det ger en kramp. Det blir inte bättre, man kan inte tvinga sig igenom det. Då är det bra att sarga sig och göra någonting annat. Eller prata med andra som du gör nu, som kan säga någonting annat. Det är ju fördelen med att jobba med någon annan.*

**Vad ser du för fördelar och nackdelar med att jobba ensam och i en grupp i designprocessen?**

*Man kan gå till någon annans bord och säga; "Vad är det här? Vad ska jag göra med det här?" Då kan det ju förhoppningsvis komma någon klok tanke som kan säga; "det är ju helt rätt eller du kanske ska göra så". Det är ju det man har varandra till på ett kontor. Eller i skolan. Ibland klickar det och ibland klickar det inte, det får man ju testa sig fram. Sen tycker jag det är okey att misslyckas också.*



**Jag kan tycka ett det är bra att misslyckas, eftersom man identifierar sig så mycket med sina alster. Jag tror att det är viktigt att försöka avdramatisera sitt arbete.**

*Det är ju det man måste försöka komma över. Det tror jag är jätteviktigt. Det har jag fortfarande problem med. Man kan bli så fäst vid en idé, nästa försvara sig till varje pris. Man är ju ingen konstnär. Men samtidigt måste man stå på sig, man kan ju inte bara lyssna på andra för då blir det ju inte någonting. Som jag sa, om det kommer input utifrån som säger att det inte fungerar att vi måste göra på ett annat sätt så kan det faktiskt ibland ge en insikt att "det där blir ju bättre".*

**Ibland har man jobbat på ett spår, men sen kan det ju komma in någonting utifrån som sätter ett problem, nån ram som gör att jag måste ta den där vägen. Och då kan det bli bra.**

*Ja, och då gäller det att ge sig hän det. Att inte tänka "jag skulle gjort det, det hade varit bättre". För det är ju inte konstruktivt. Det är bara "ja det här testar vi" och om det inte funkar får man bara kasta det över ryggen och pröva någonting annat.*

**Kan det vara lättare att jobba när man har ett väldefinierat problem eller ibland trista restriktioner att förhålla sig till? Det kanske sätter ett ramverk som är skönt att hänga upp gestaltningen på?**

*Det tror jag också. Oftast är det ju lättare när man har en ganska snäv ram för då har man ju all frihet inom den. Men om ramen inte ens finns och programmet inte finns formulerat så finns det ju ingen ram att förhålla sig till. Då blir det svårt.*

*Vi har alltid haft svårt att göra sådana där självinitierade projekt, alltså att komma på någonting vi borde göra på eget bevåg. Då måste man ha en viktig problemställning. Det finns vissa kontor som gör för egen utveckling skull hitta på egna projekt. Inte för någon annan och inte betalt eller någonting, utan bara för att det känns viktigt. Då måste man skapa sig tydliga ramar.*

*Det är ett danskt kontor som heter Effekt som hade en farm-idé fast på vatten, någon slags flotte-likande idé. Fisk, ostron, musslor en liten hamn. De hittade de på för att, de tyckte att de borde göras. Fast ändå gjort som ett projekt med visualiseringar och diagram osv. Det var väldigt fint. Jag är imponerat av folk som kan göra det. Men det får man se som ett sätt att utveckla den egna verksamheten kanske för att bygga ett varumärke för att visa vad man jobbar med.*

**Hur begränsar man sig i ett projekt så att man inte tar sig an för mycket? Vilka beslut och begränsningar är viktiga att förhålla sig till?**

*I vårt fall är det pengar, så enkelt är det. Det begränsar vad man kan åstadkomma. Sen gäller det ju att inom de ramarna begränsa sig så att man får ut det som är meningsfullt från de pengarna som finns i projektet. Det kan vara en ganska svår nöt att knäcka innan man har den erfarenhet att förstå. Men det är fortfarande svårt. Man vill ju så gärna att*

*det ska bli så bra som möjligt. Man måste hela tiden ställa frågan; "Är det här viktigt?" och "Är det här relevant?". I de flesta fall har vi ju ett slags program och en frågeställning att förhålla sig till. Man kan ju rita hela världen om man vill men behövs verkligen allt? Då finns ju risken att man sitter och sönderanalyserar, typ "det här kan ju också betyda någonting"?*

**Hur uppnår man en samsyn (ej konflikt) om när det är färdigt när man jobbar i en gemensam designprocess.**

*För vår del är ju oftast frågan ställd. Sen att formulera vad uppdraget går ut på kan ju vara svårare, ibland kan man inse att det är tokigt. För frågan som är ställd är egentligen inte den man vill ha svar på. Där är det väl bara att man är väldigt öppen med det och säger att; "Är det här meningsfullt, är det här vi egentligen ska göra och inte istället det där?". Där är ärligheten det viktigaste. Vissa säger väll bara; "Ja! Jobb vi tar det, så gör precis som ni vill". Där får man nog ha lite heder, vilket jag tror man får tillbaka som "cred". för att man faktiskt säger ifrån att uppdraget är felformulerade eller meningslösa eller att det borde vara någonting annat. Det kräver ju lite skinn på näsan ibland och att man lär känna varandra, för när man jobbar med andra är det ju viktigt att ha en bra kontakt och säga de sakerna. Uppdragsgivare kan ju komma tillbaka just för att de tycker att vi tänker till.*

*Sen om man ska diskutera när man är överens om man är färdig, det är ju oftast ganska svart på vitt; Vi ska leverera följande. Det ska levereras en plan, det ska levereras en sektion. Det kan man ju alltid bocka av. Sen huru vidare man levererat innehållet i detta så att alla är nöjda är ju svårare att säga.*

**Om man kommer med någonting som man själv är nöjd med, och uppdragsgivaren har den motsatta åsikten. Vad händer då?**

*Det kan ju hända. Då har det ju att göra med att man inte fått rätt förutsättningar för det de har önskat. Då har de sett någonting annat men inte gett de förutsättningarna. Tydlighet med det man egentligen önskar. Man har olika bild. Nu har vi som ett exempel med ett uppdrag med en park i Lund. Vi har ett program som vi förhållit oss till från början, men sen har det visats sig att all information inte har funnits med i det programmet eftersom det har personer med rätt kunskap i projektet men som varit lediga eller inte funnits med. Och nu har det visats sig att de har kommit in och sagt; "så här kan vi inte göra". Och då har de som drivit projektet från början inte kunnat projektet tillräckligt bra, inte rätt kompetens. Och nu har det senare hänt att vi förstått vad det egentligen handlat om. Där har det varit ett trevande. Då har oftast problemet varit att vi inte varit med i alla diskussioner, man gör någonting och presenterar och ta med det hem och så har de egna diskussioner, och de säger vi gillar inte det här och det här. Men om vi hade varit med i det mötet och pratat med de personerna så kanske både vi förstått dem och de förstått oss. När det blir för mycket att de tar hem och kollar, det finns ingen transparens, då blir det problematiskt. Hur kommunicerar man – det har tagit extra med tid för att programmet inte varit helt solklart.*

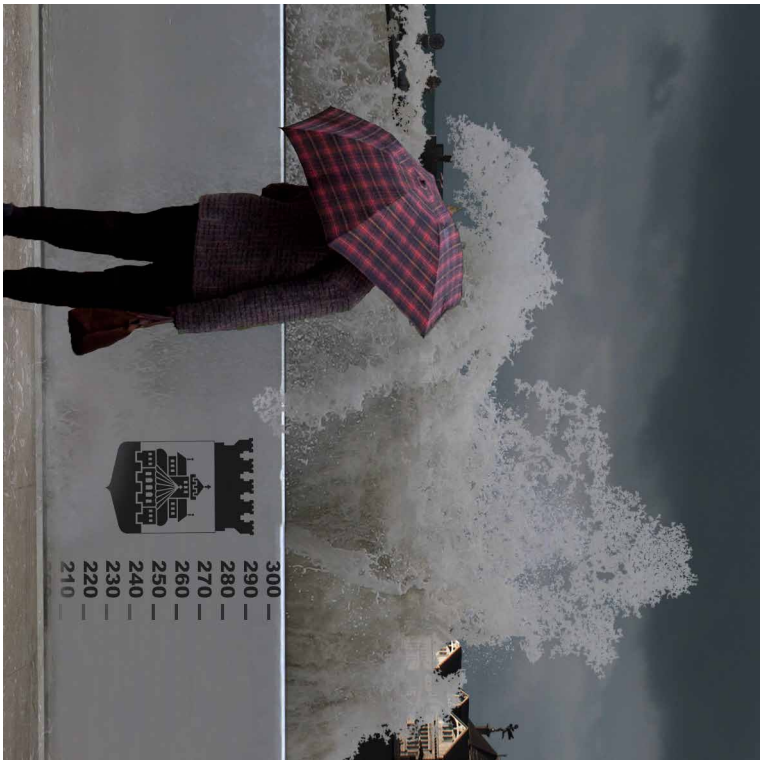
**Vad är det viktigaste för att nå ett bra slutresultat, känna sig nöjd med designprocessen?**

*Ha kul! ha kul! Absolut*

*Är det inte kul så syns det. Man ska känna sig tillfredsställd, men det behöver inte betyda att man går här ifrån skrattande men ändå uppfylld och att man haft ett halleluja-moment på något sätt själv. Då kan man gå hem högt hållet huvud. Och det kan vara att ha den glädjen att man tillsammans får en känsla eller enskild upplevelse.*

**Finns det någonting speciellt du tycker är roligt inom ett projekt, som du går loss på?**

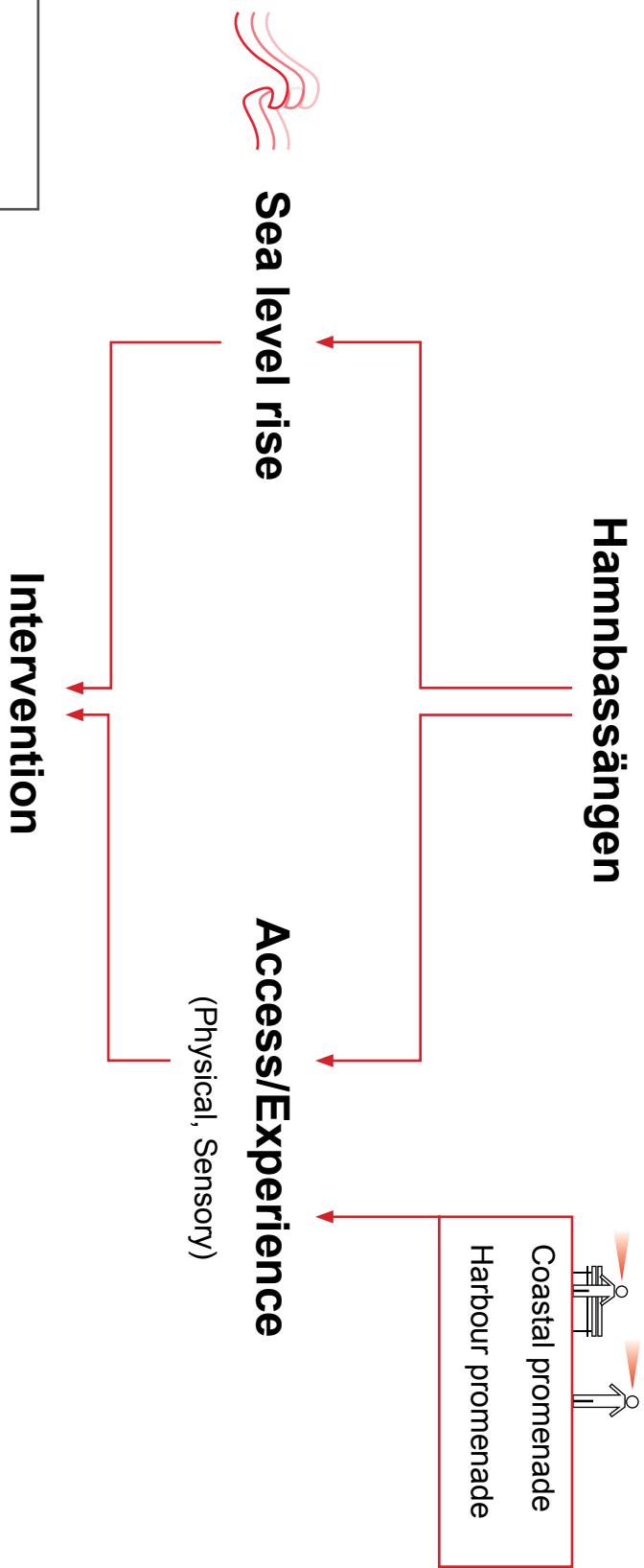
*Jag gillar ju konstruktioner och detaljer. Jag gillar ju också att få fram, växa fram idén om att vad är det här? Vad är det för karaktär, vad är det för värld. Både att fånga upp världen och gå ner i detalj i den gillar jag. Om man tänker sig idémässigt. Mer handgripligen gillar jag det är kul att hålla på med visualisering och utforska den världen. Det är också väldigt kul att sitta några ihop och komma in i ett flow av bra idéer och tankar. Ibland kan det vara otroligt tillfredställande att bara komma in i 10 minuter och prata med någon i ett annat projekt och va den som bara är en som kommer in utifrån och man känner att man tillför något. Just som i ditt fall om du känner "Nä, är det här bra?" och då få va den som boost:ar eller kommer med en annan infallsvinkel. Det är jävligt rewording för en själv faktiskt. Det viktigaste är ändå att det är gött och skoj. Man får inte göra det till en ångest för det kan det ju lätt bli att man måste tvinga sig, måste verka fram någonting.*



**Preparing Hammbassängen for sea level rise**

## Bilaga 2. Hammhassängen





*KOMMENTAR:*

Uppdrag och problemformulering:  
Att skapa en gestaltning för att göra  
Hammbassängen mer tillgänglig,  
skydda platsen från framtida  
översvämningar orsakade av en  
höjd havsnivå men samtidigt  
bibehålla sikten över Öresund.

**Presentation structure:**

- 1. Sea level rise**
- 2. Acces/experience**
- 3. Site interpretation**
- 4. Design proposal**

## Hamnbassängen

### - Important historical place:

This is where Helsingborg grew from.

### - The only 'historical' waterfront in central helsingborg.

The place to have a beer in the summer sun

### - Hot spot in the summer.

The place to have a drink in the summer sun

### - Arrival and departure through Knutpunkten.

Train and ferry.

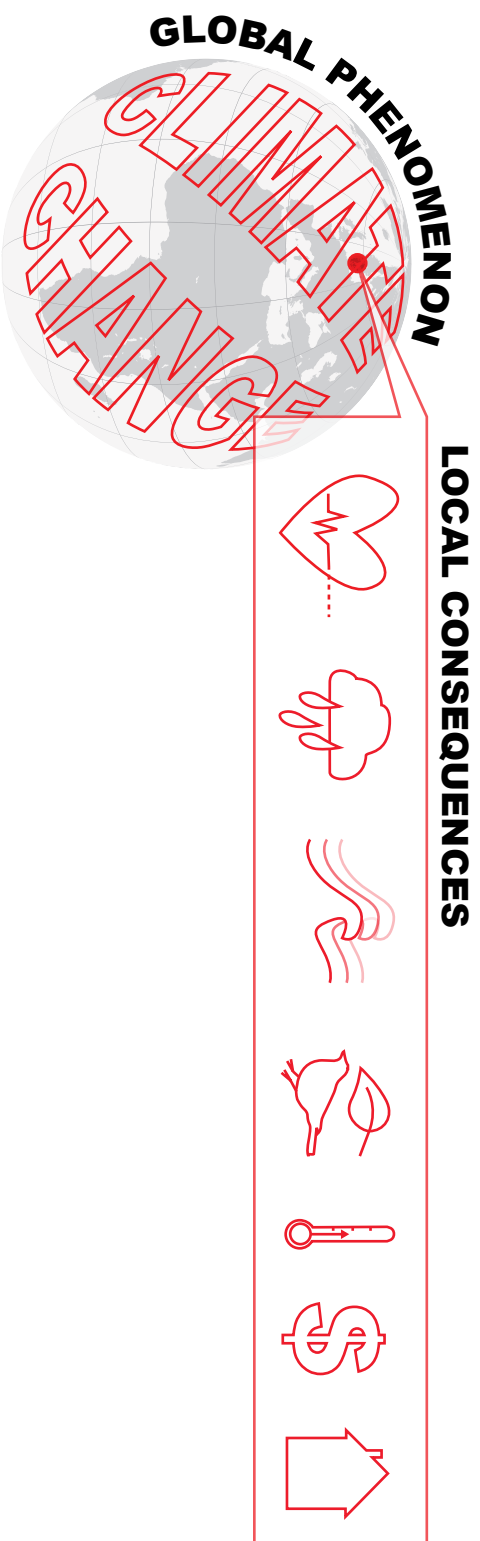
### - Dynamic site, many new developments:

Bicycle parking, Järnvägsgatan, H+ (bridge), The new tivoli, Conference centre, Vågparken, Redevelopment of knutpunkten & elite hotel

### *KOMMENTAR:*

Hamnbassängen har många kvaliteter och är ett viktigt inslag i Helsingborgs stadsbild.



**KOMMENTAR:**

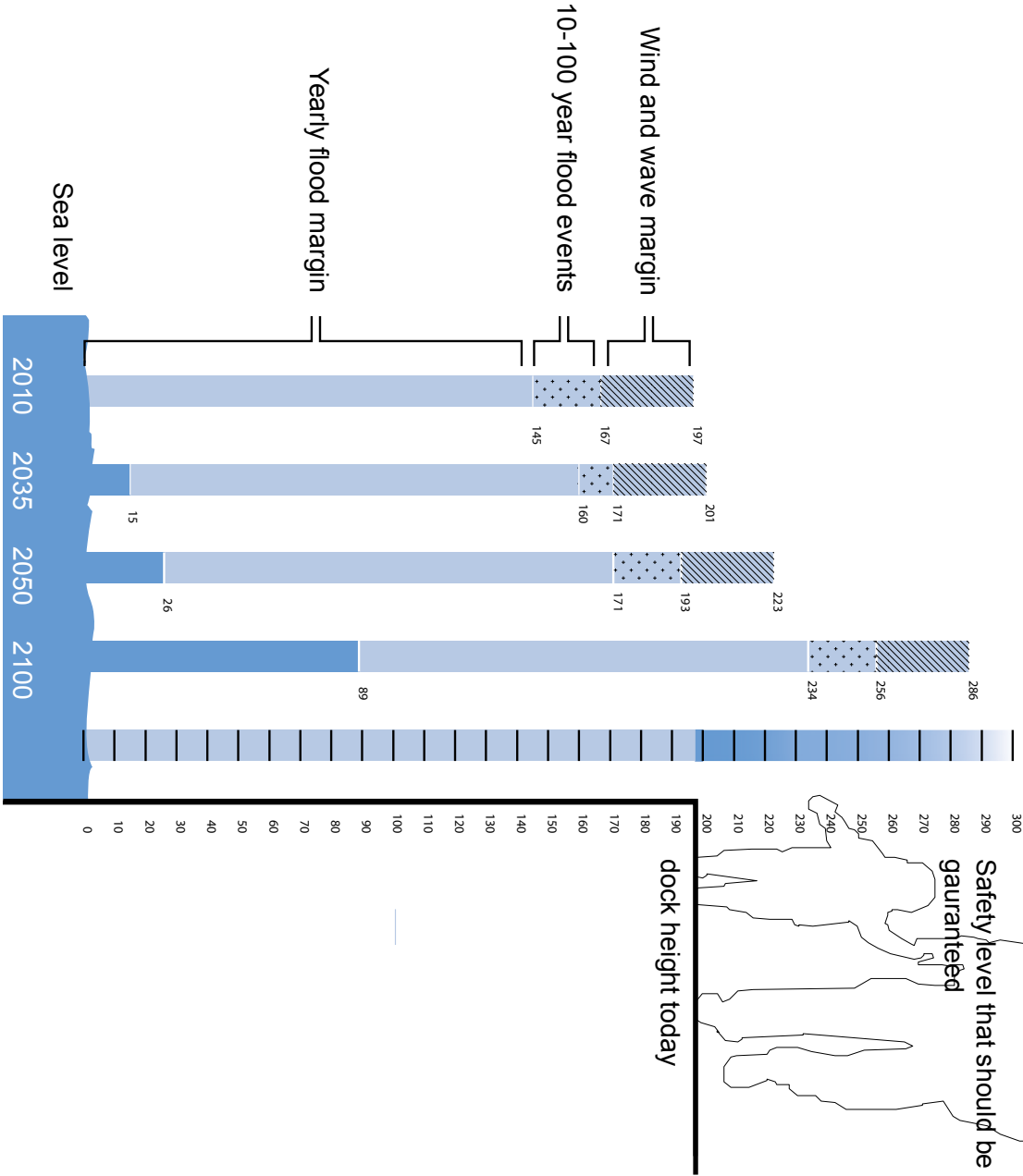
Analys över olika faktorer som klimatförändringen påverkar i ett globalt perspektiv: Hälsa, väder, havsnivåhöjning, natur, temperatur, ekonomi och bebyggelse.

# Bilaga 2.

## Sea level rise

Interpretation of different data and figures from the documents available in Helsingborgs Municipality.

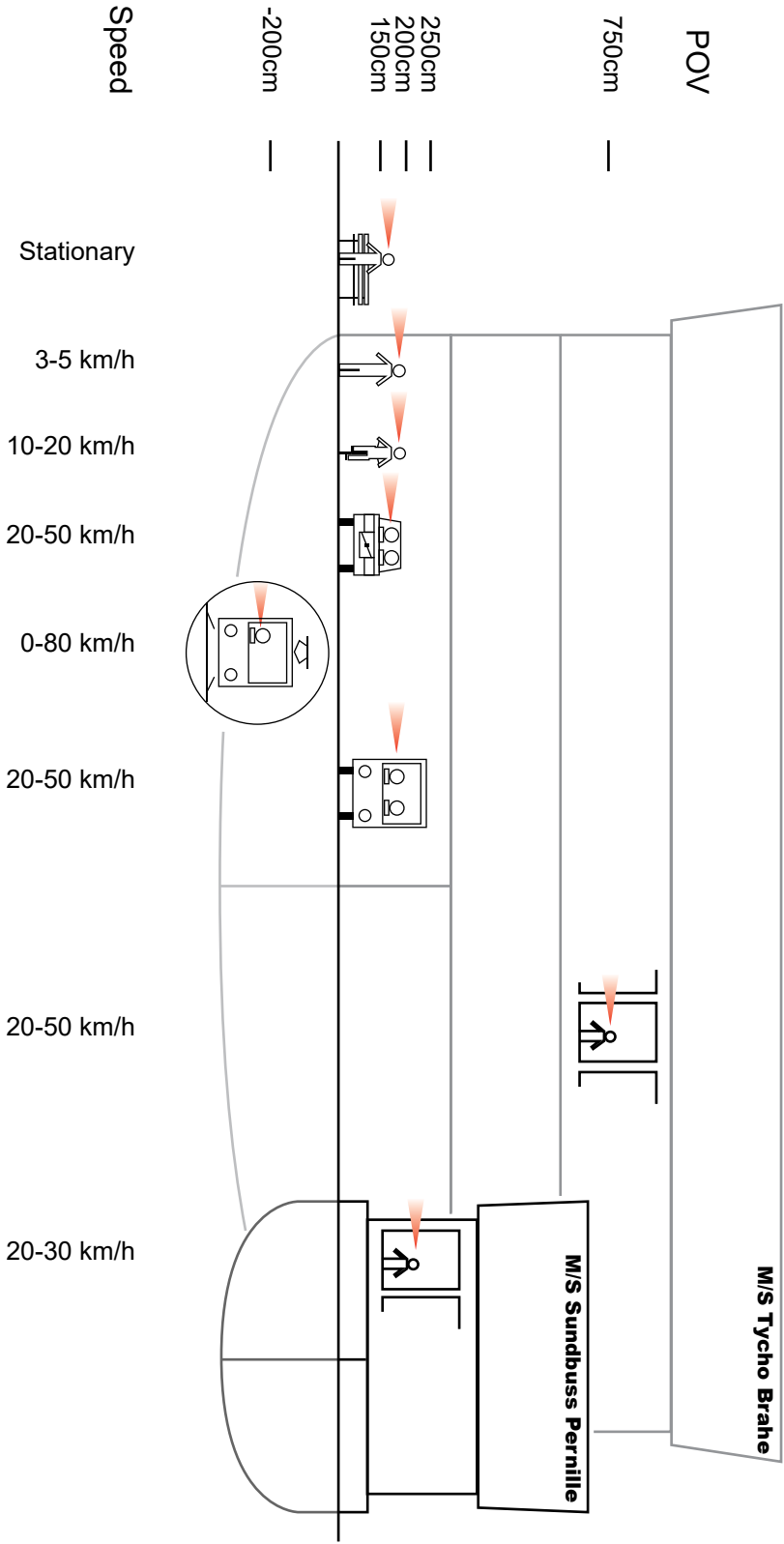
1m of extra defence is what should be added with in a once in a hundred year flood event.



### KOMMENTAR:

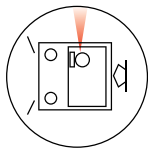
Analys: Utifrån klimatrappporter och andra utredningar som Helsingborg stad gjort tolkade vi hur havsvattnenivån ser ut vid olika tillfällen i framtiden.

The site is the first experience with Helsingborg, Skåne and Sweden for many arriving by boat, bus or train at Knutpunkten.



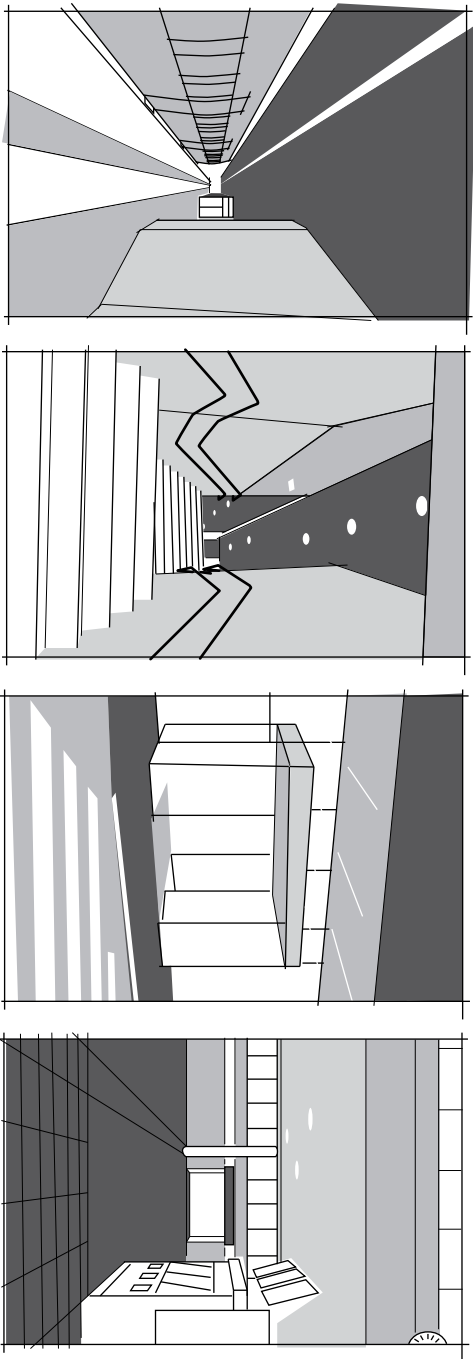
**KOMMENTAR:**

Analys: Hur man möter och uppfattar Hamm-bassängen vid ett första möte med Helsingborg.



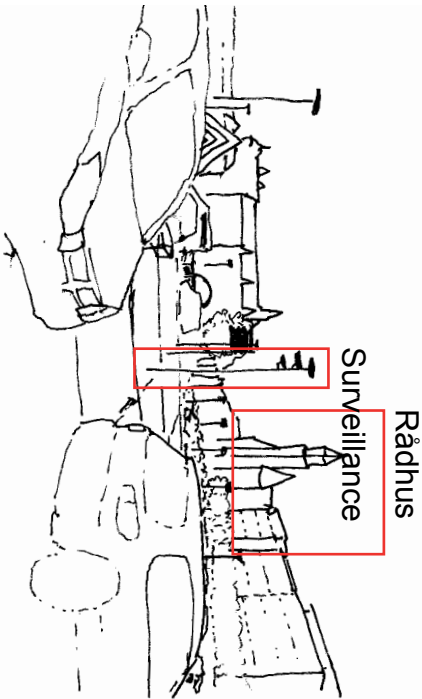
**By train**

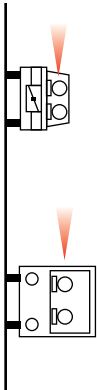
Climbing up from the narrow platforms through the Knutpunkten maze the you walk into the site. You are greeted by a 'kiss and ride', Taxi waiting place, and surveillance cameras. Sight is drawn on the prominent Rådhus.



**KOMMENTAR:**

Analys: Hur man möter Hammbassängen vid ankomst med tåg till Helsingborg.



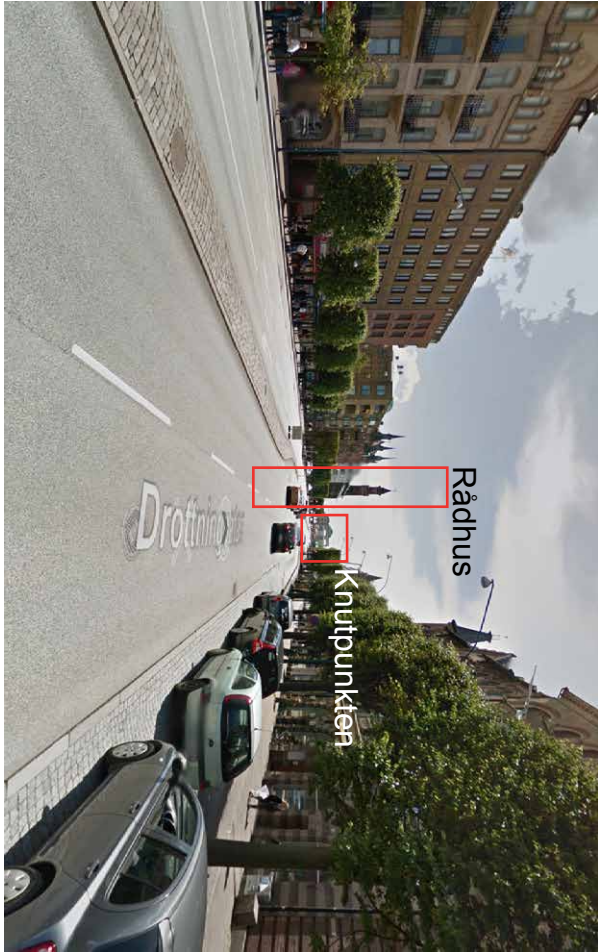


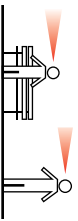
By car/bus

When turning onto Järnvägsgatan from either the north or south you are greeted by a linden tree lined avenue guiding you to the site. From the north the vision is guided to the characteristic rounded roof of Knutpunkten. From the south the vision is drawn to the Rådhus.

KOMMENTAR:

Analys: Hur man möter Hamnbassängen vid ett närmande med buss och bil via Järnvägsgatan.





## By foot:

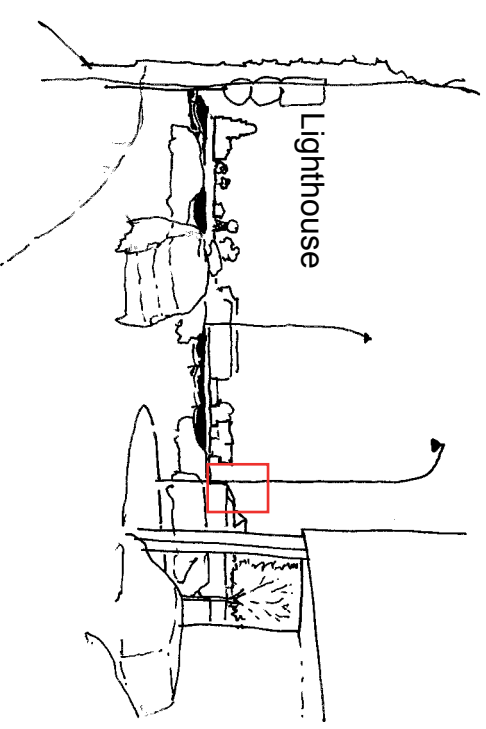
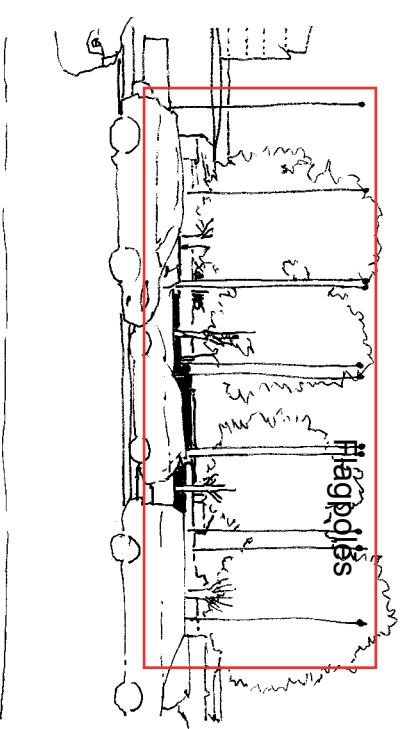
In general there's a transition from the small scale urban fabric to the east of Järnvägsgratan to the rational larger scale fabric to the west of this street.

## By foot: Norra kyrkovägen

Flagpoles call on a harbour/coastal feeling. Referencing boat masts and the international character of harbour sites. The actual view on the harbour and water is actually blocked by willow trees.

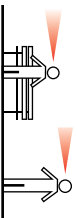
## By foot: Södra kyrkovägen

from this direction the view is drawn to the lighthouse on Parapeten and Denmark on the horizon.



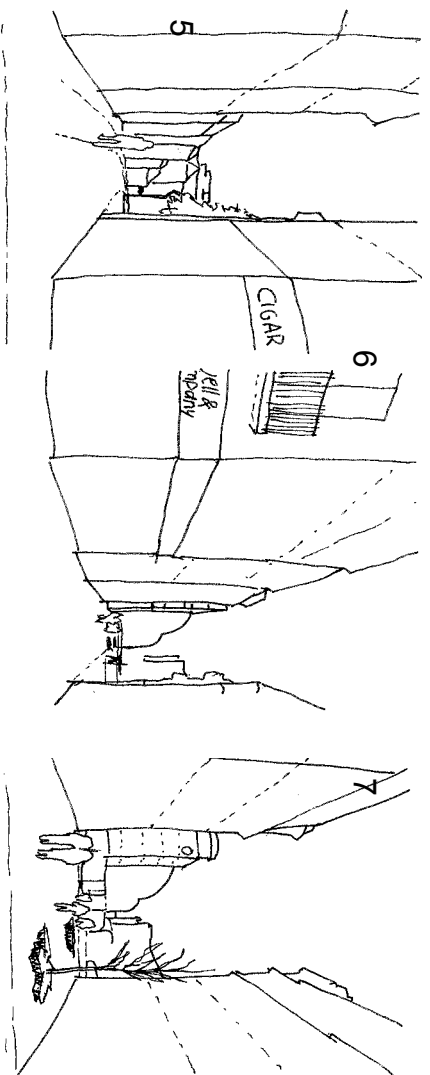
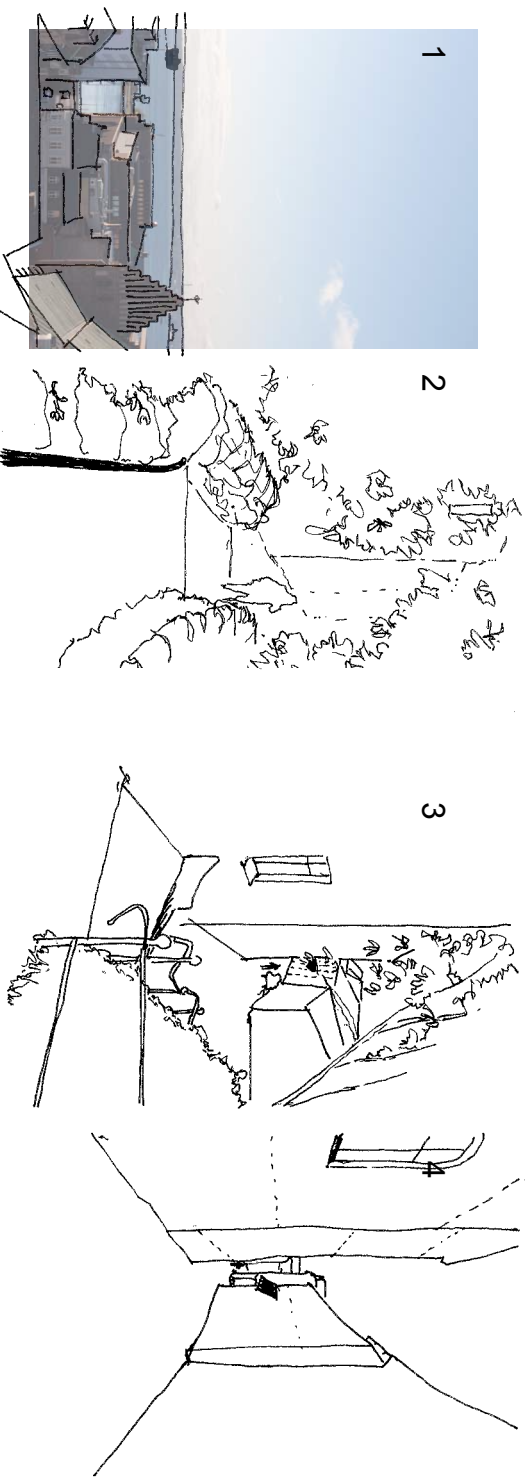
## KOMMENTAR:

Analys: Hur man möter Hamnbassängen vid ett närmande genom att gå från olika gator i närheten.



## By foot: Möllegränden

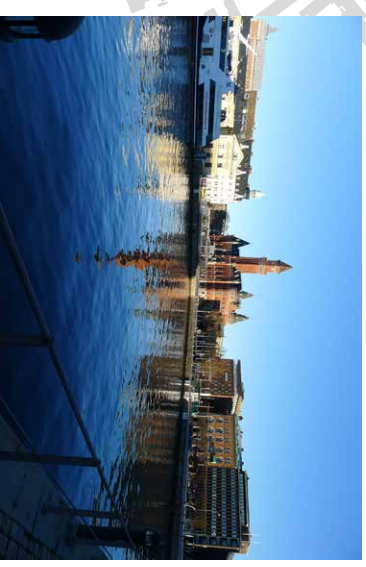
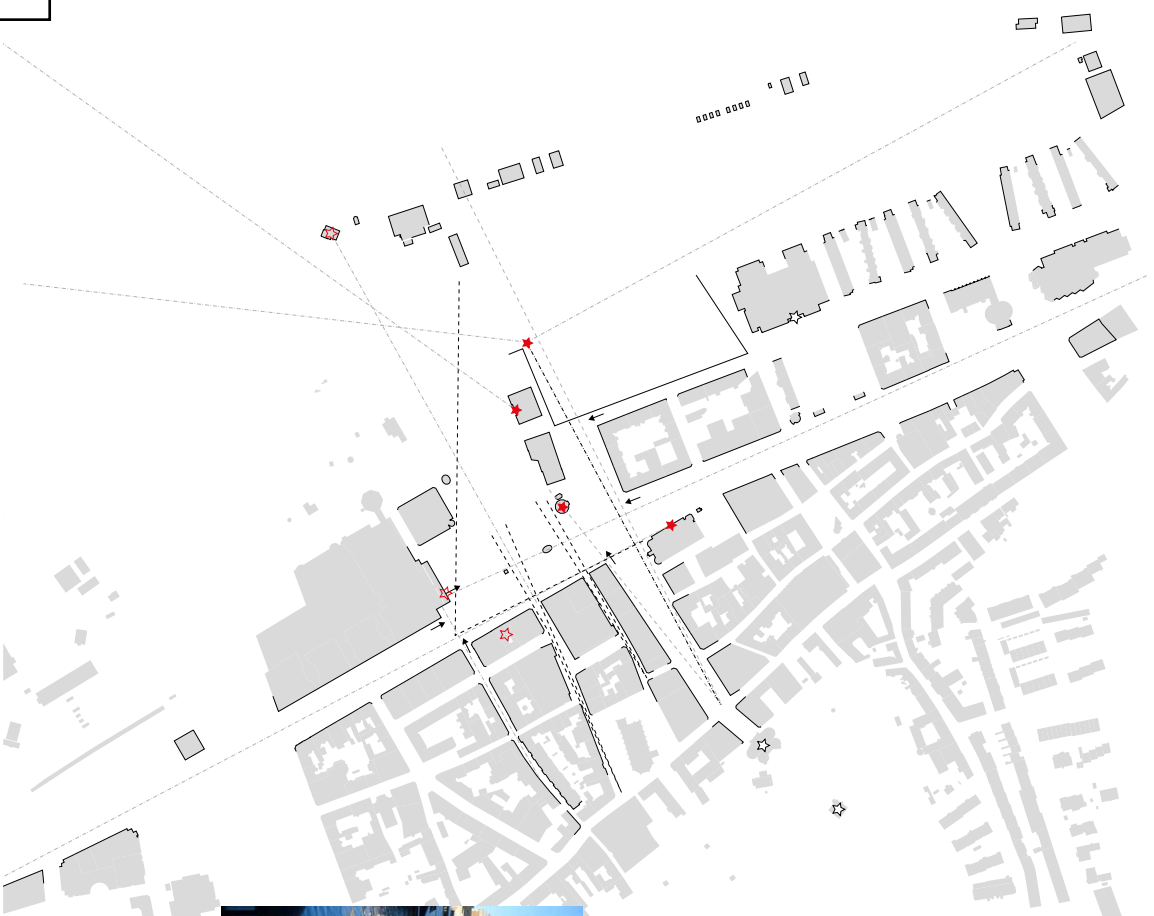
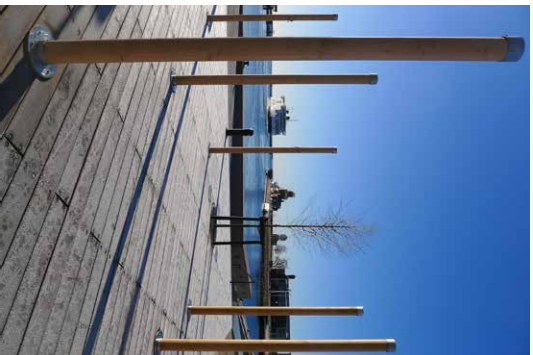
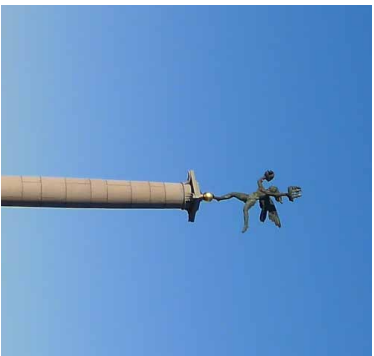
The curvy way leading down from Landborgen to Knutpunkten forms a big contrast to the scale and form language around Hammbassängen.



## KOMMENTAR:

Analys: Hur man möter Hammbassängen vid ett närmande genom att gå från Landborgen via Möllegränden

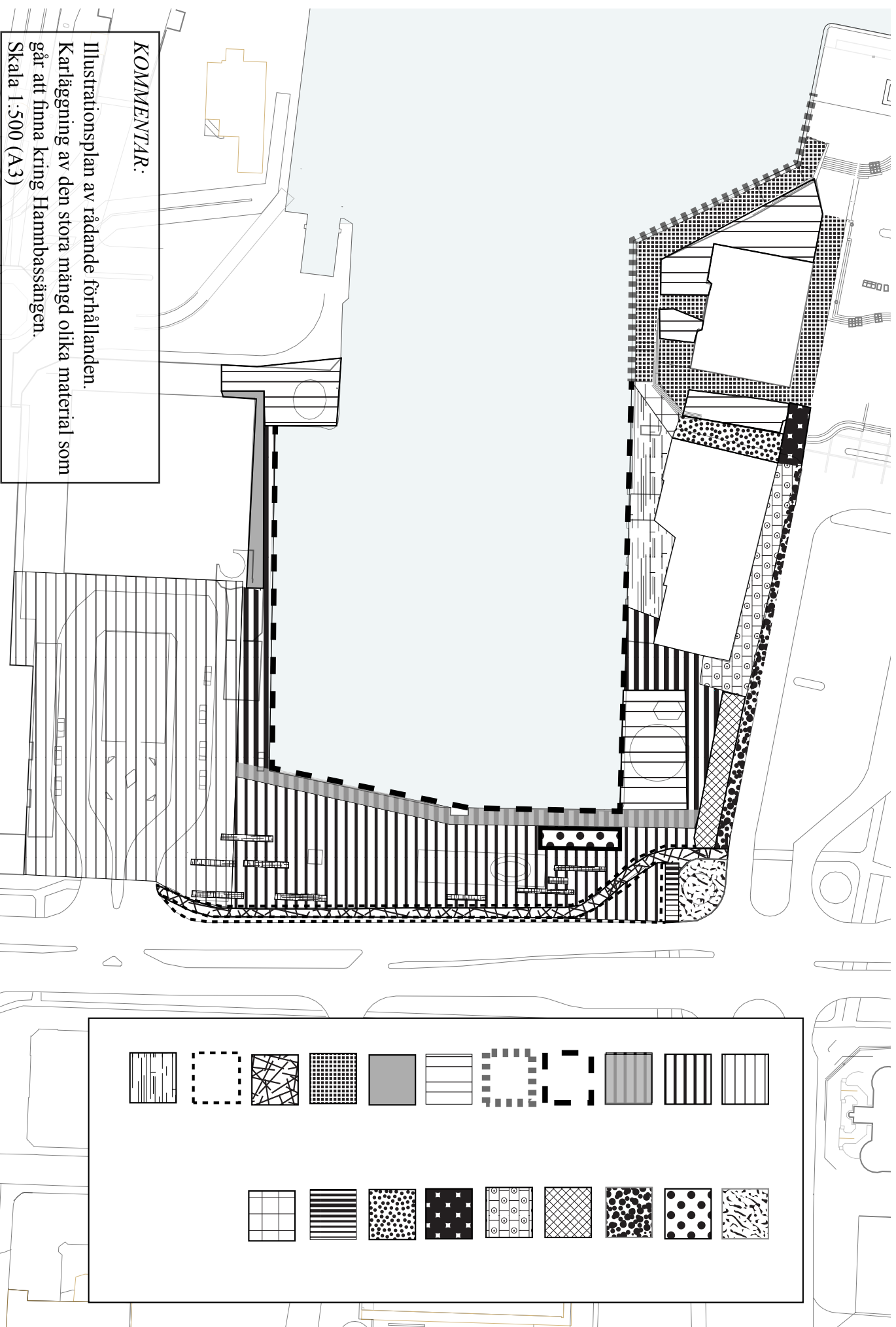




**KOMMENTAR:**

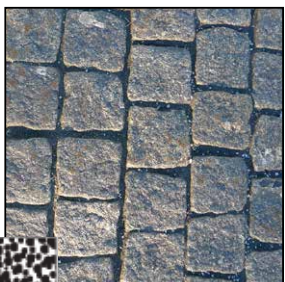
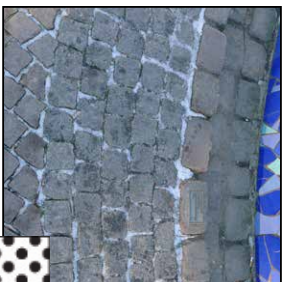
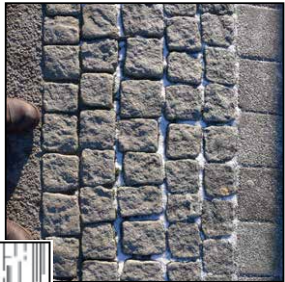
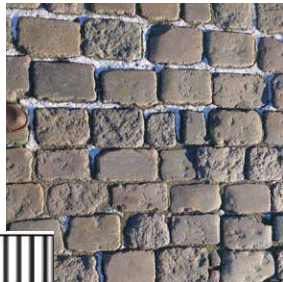
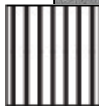
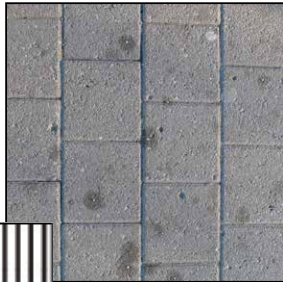
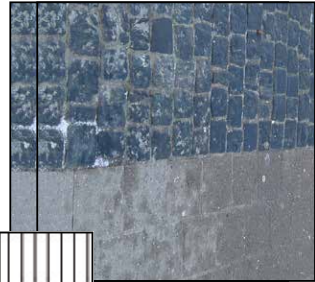
Analys: Siktlinjer och målpunkter kring  
Hammassängen





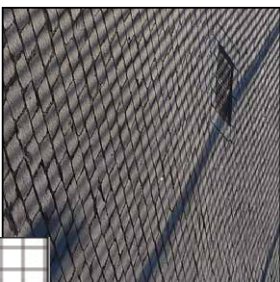
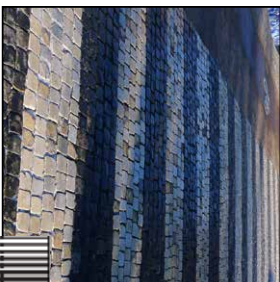
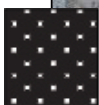
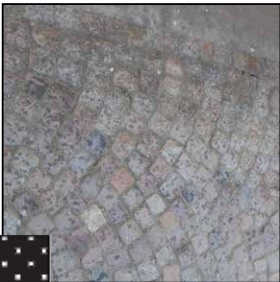
**KOMMENTAR:**

Illustrationsplan av rådande förhållanden.  
Kartläggning av den stora mängd olika material som  
går att finna kring Hambassängen.  
Skala 1:500 (A3)



KOMMENTAR:

Material som går att finna kring Hammbassängen.  
De material som vi ansåg mest intressanta är  
markerade med en röd symbol.

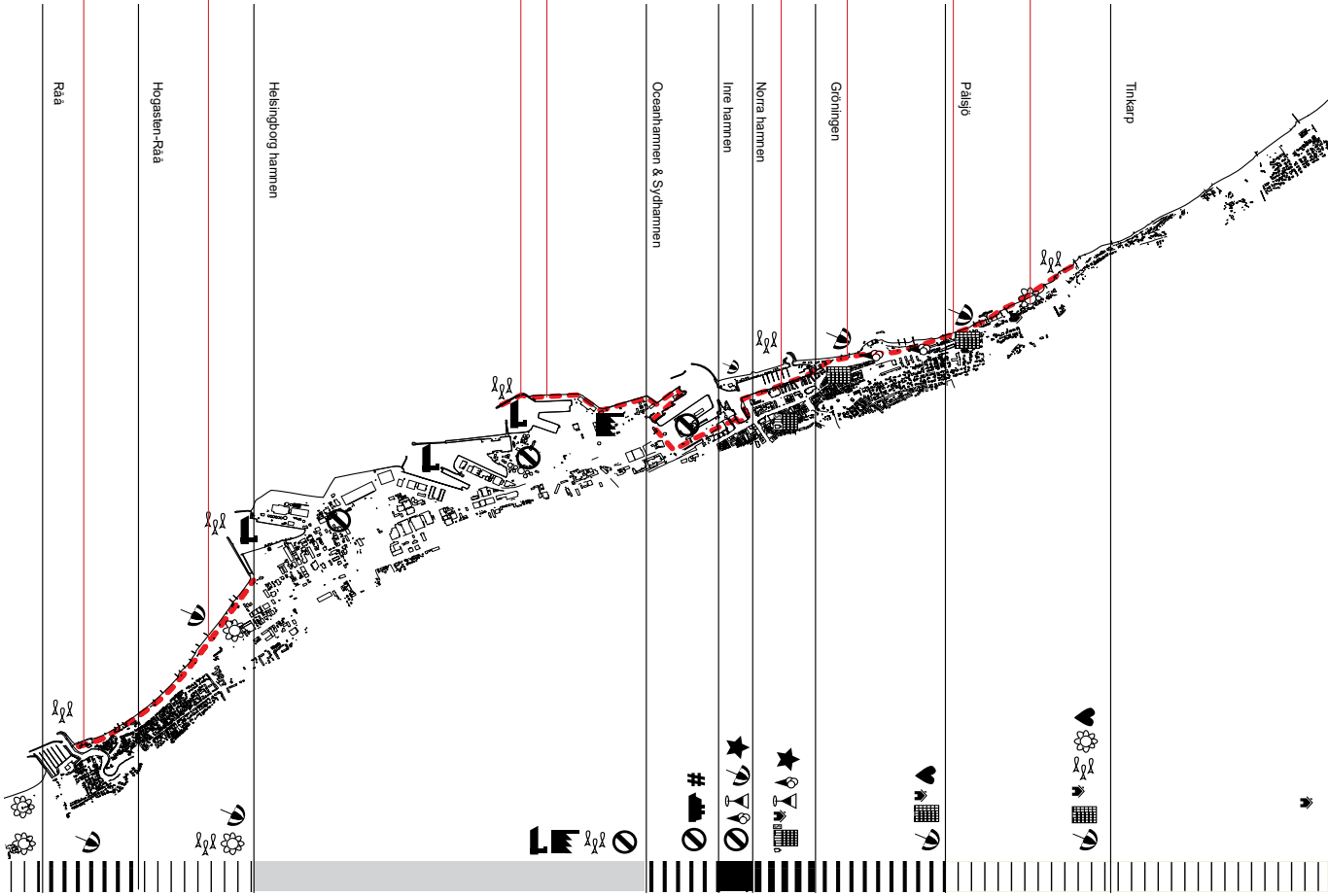


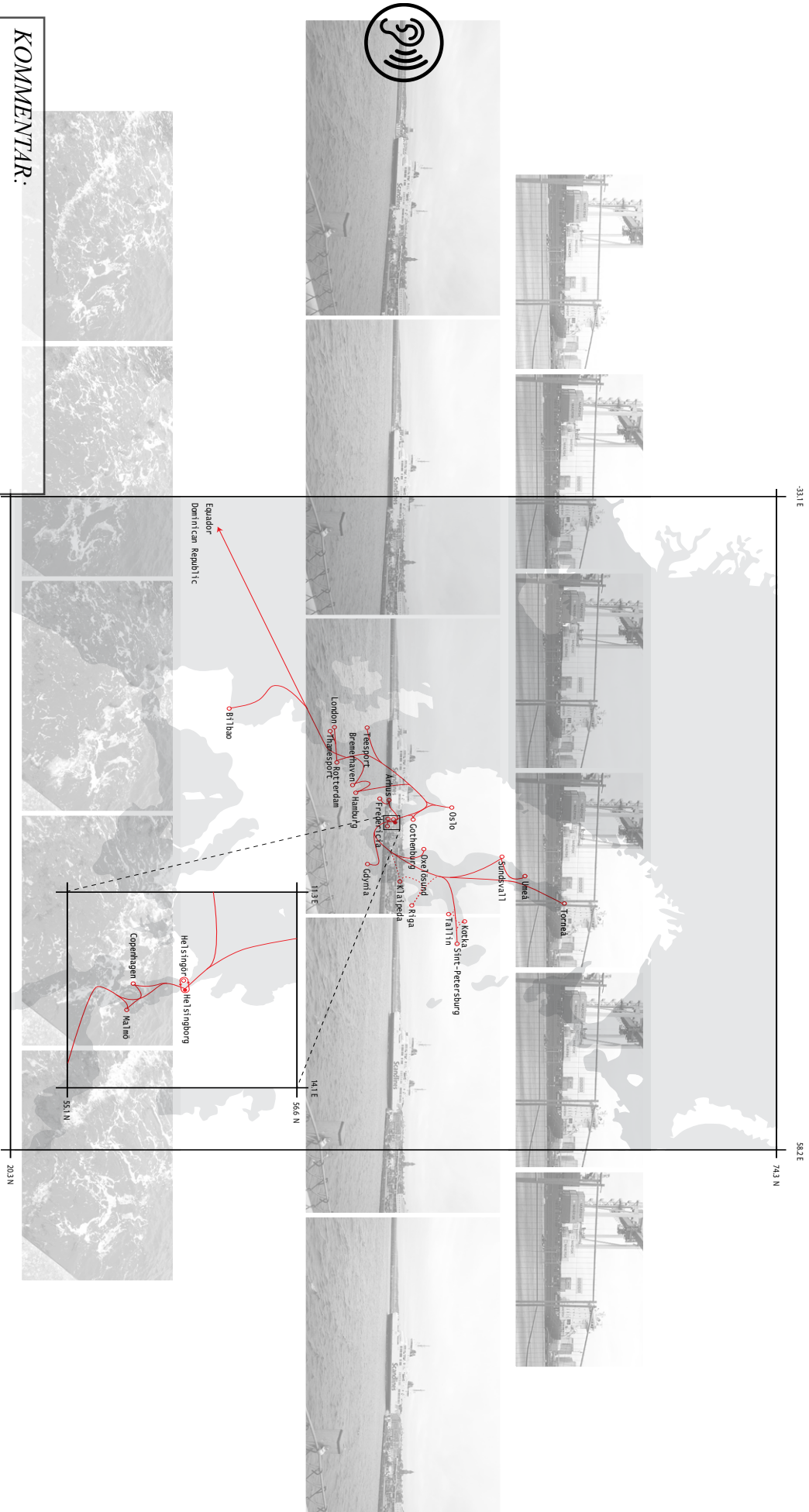




*KOMMENTAR:*

Analys av karaktärer och funktioner längst  
Helsingborgs kustremsa.

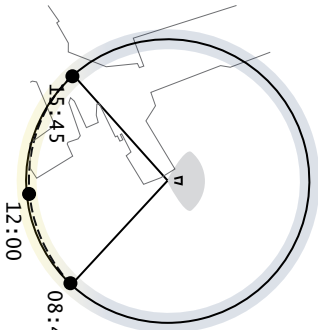




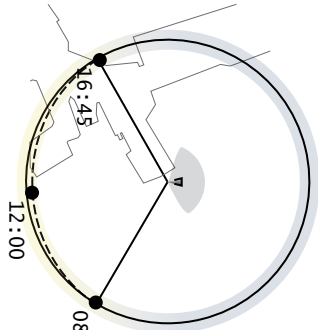
KOMMENTAR:

Analys av visuella, taktila och hörbara intryck  
längst kusten tillsammans med globala  
kopplingar.

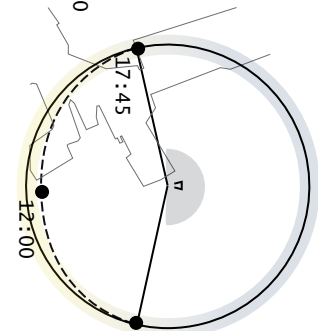
1 January



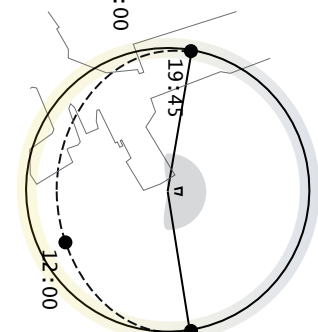
1 February



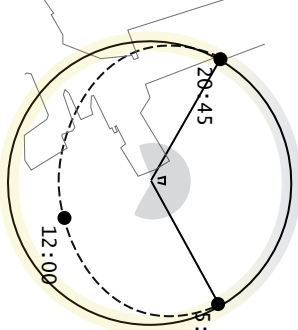
1 March



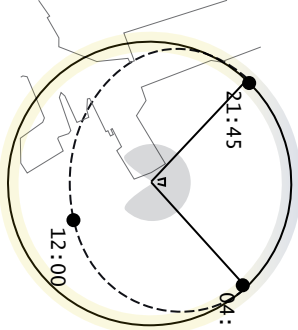
1 April



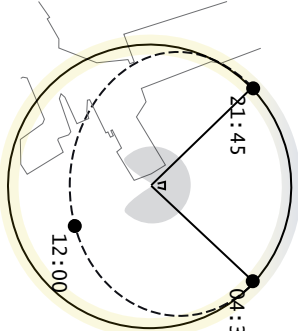
1 May



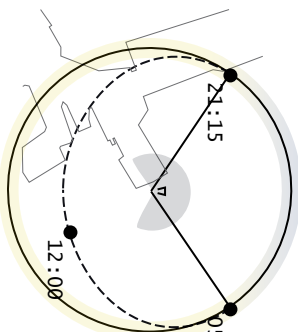
1 June



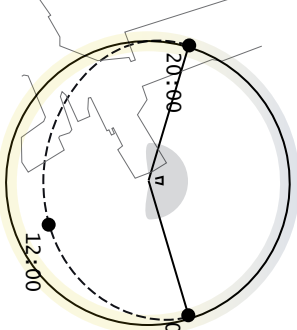
1 Juli



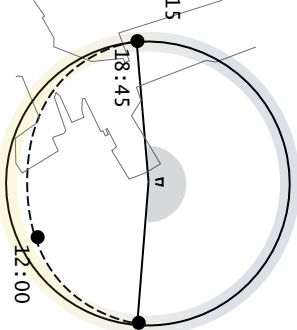
1 August



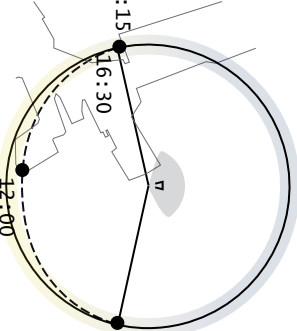
1 September



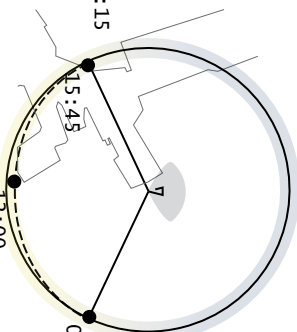
1 October



1 November



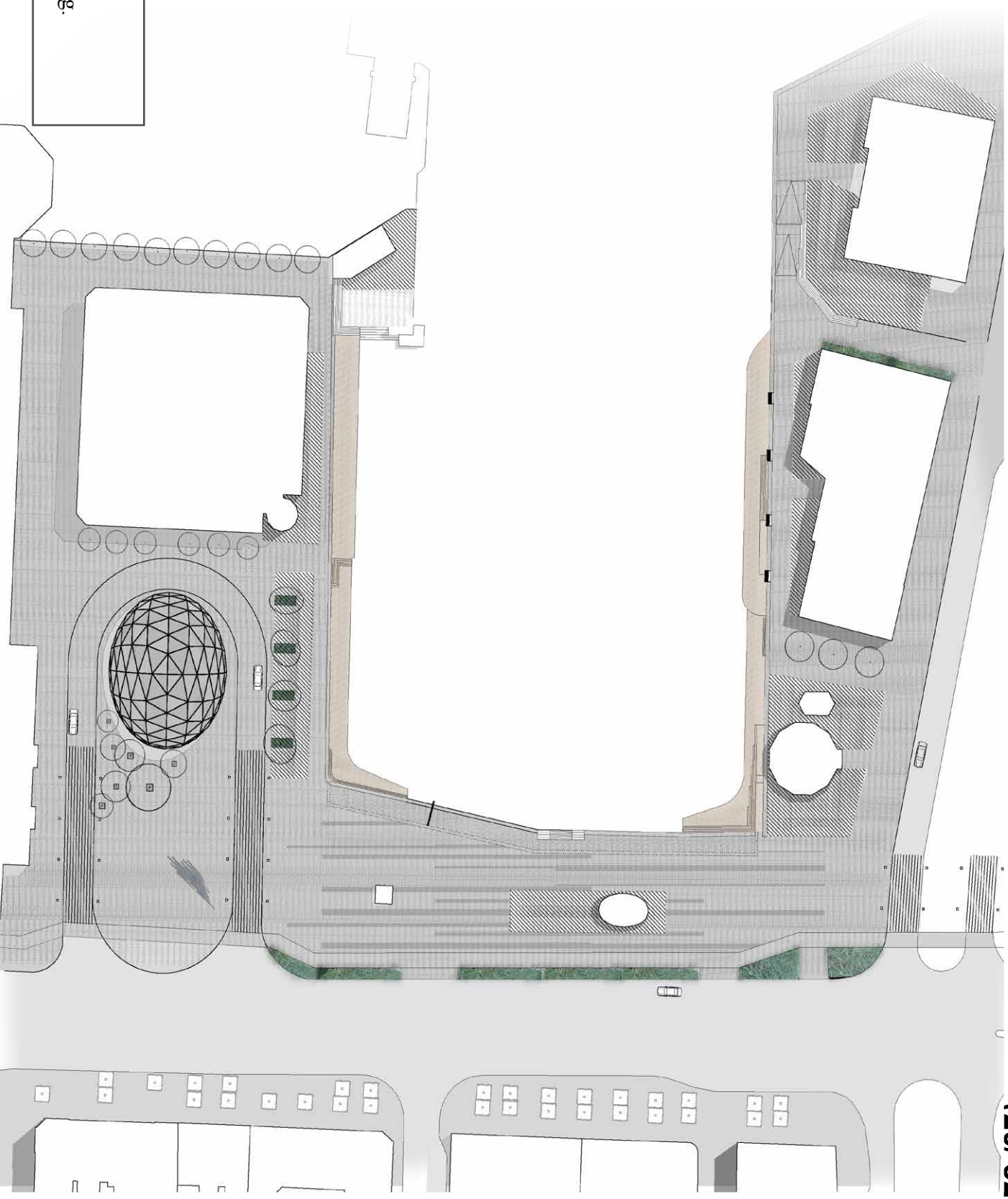
1 December



KOMMENTAR:  
Solanalys







**KOMMENTAR:**

Illustrationsplan av förslag.  
Skala 1:500 (A3)

**Bilaga 2.**  
**SITE PLAN**

(20122)

Continue materiality of waterfront at Tivoli.



Leymus arenarius rainwater infiltration planters separating road from bikes and site. Profiling protection from noise and pollution and indicating the site as contrast to the linden lined street passing through the site

Emphasize connections between water and hamntorget

5  
4

Preserve strip of existing cobblestone pavement



Preserve and enlarge original stairs

3

Lookout point and sheltered seating

1  
2

Connection to new bridge

Seasonal 'food truck' terraces

Welcome to Helsingborg

water feature

Pine grove

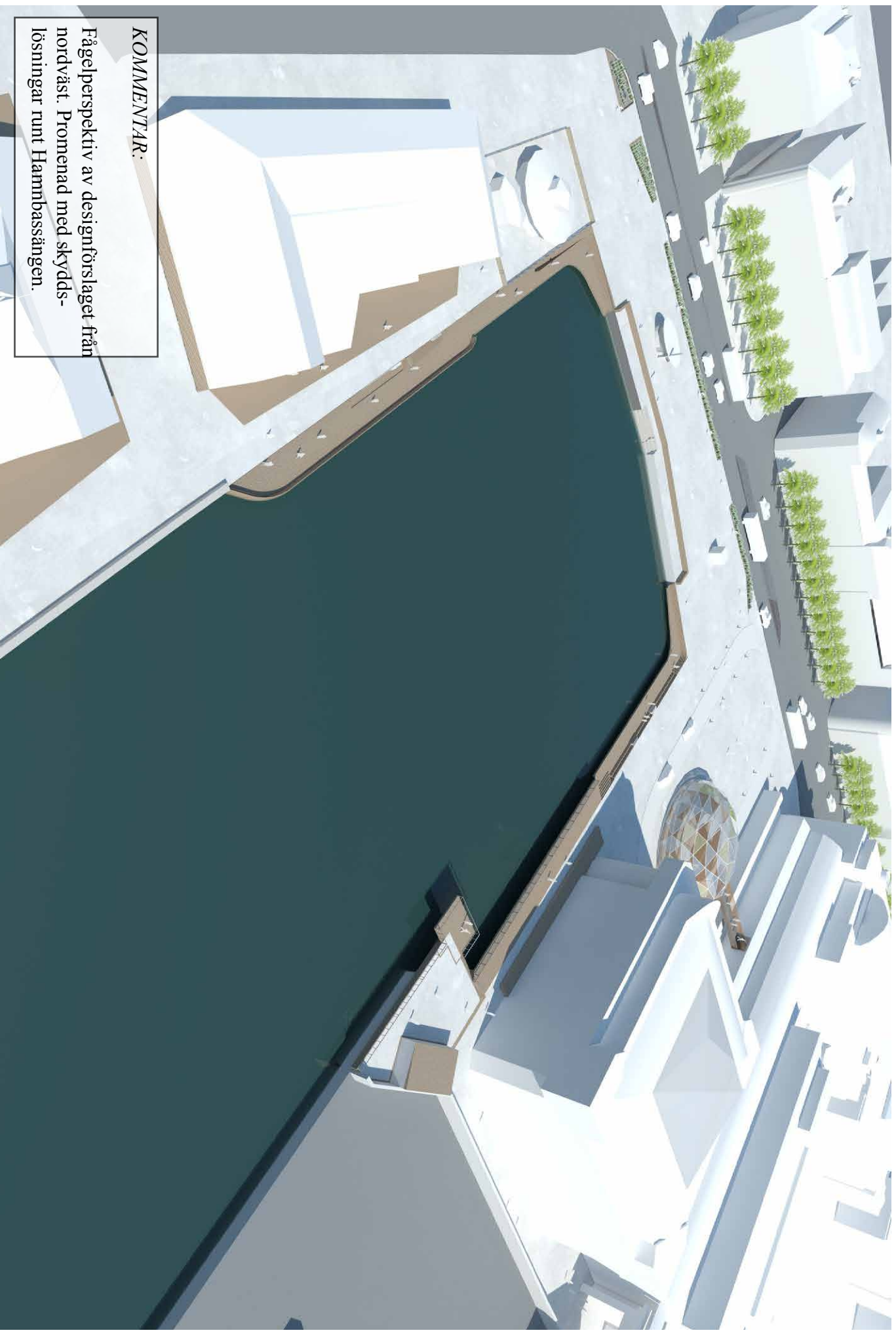
**KOMMENTAR:**

Illustrationsplan av förslag.

Skala 1/500 (A3)

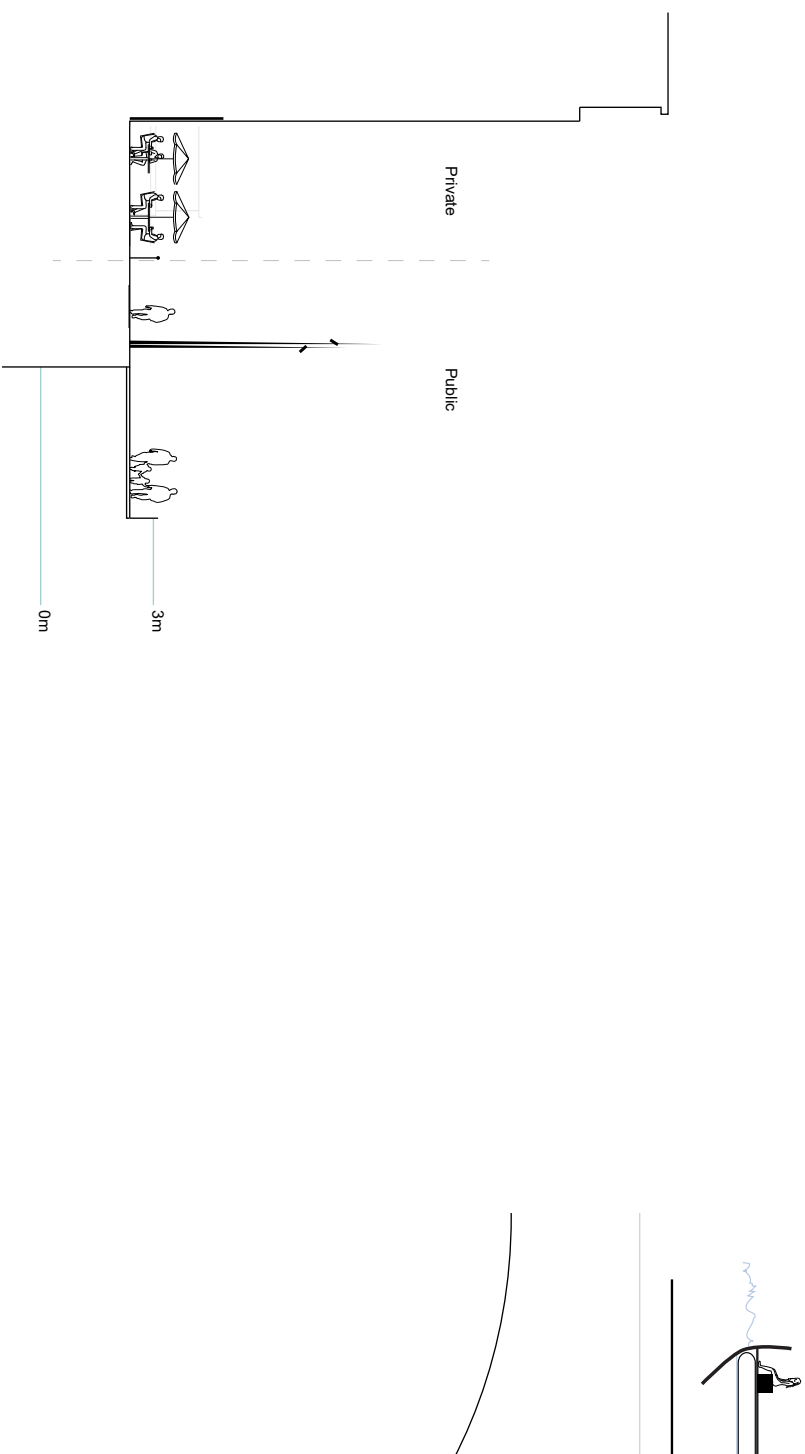
Material, funktioner, sektions-streck.





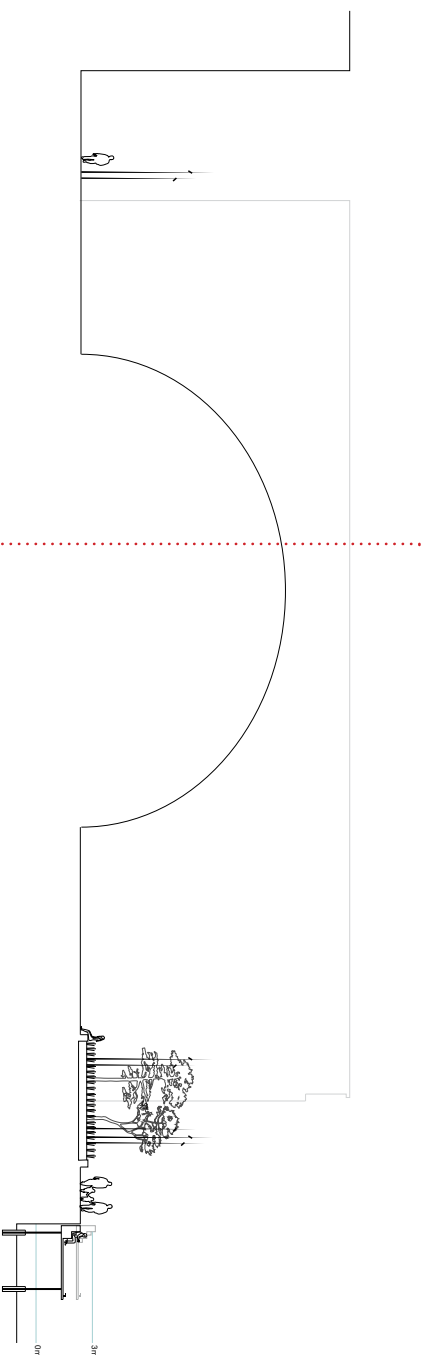
**KOMMENTAR:**

Fågelperspektiv av designförslaget från nordväst. Promenad med skydds-lösningar runt Hamnbassängen.



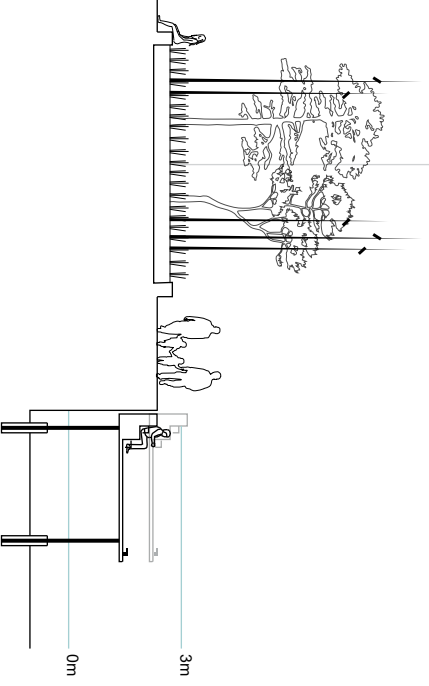
**KOMMENTAR:**

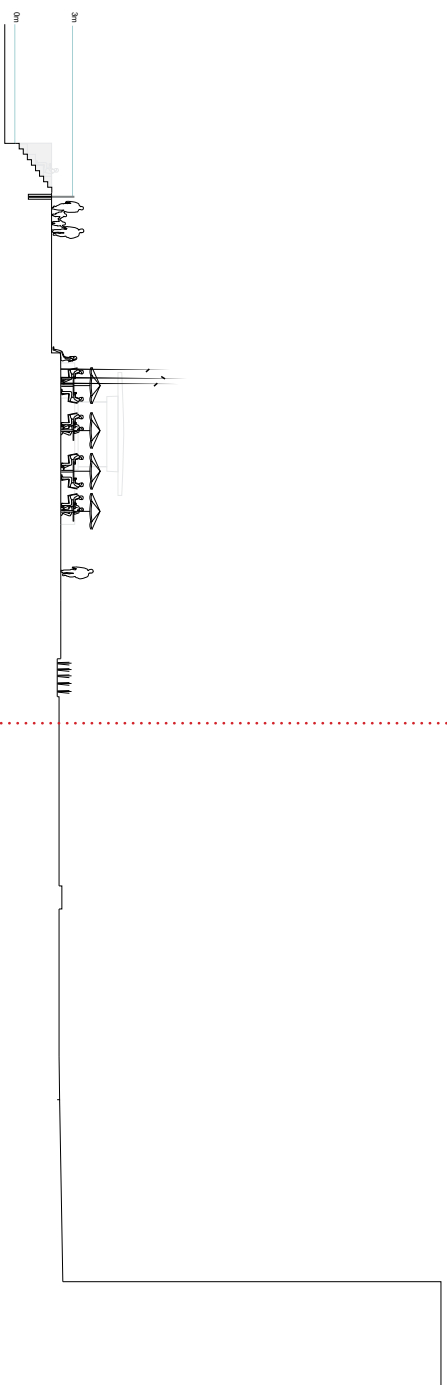
Genom en ny brygga med glas-staket utvidgas promenaden längs Hotel Plaza Elite. Staket skyddar och tydliggör havsnivåhöjningen då man kan se vattnet genom glaset.



**KOMMENTAR:**

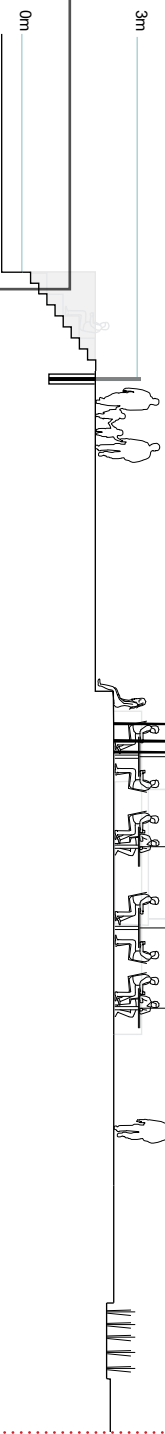
Sektion från Knutpunkten fram till Hammassängen. En växtbädd skapar rumsligheter och sittplatser. En flexibel höj- och sänkbar brygga skyddar mot översvämningar, skapar en bättre tillgänglighet till Hammassängen, bibehåller sikten över Öresund och tydliggör havsnivåhöjningen genom att röra sig med förändringar vatten-nivå.

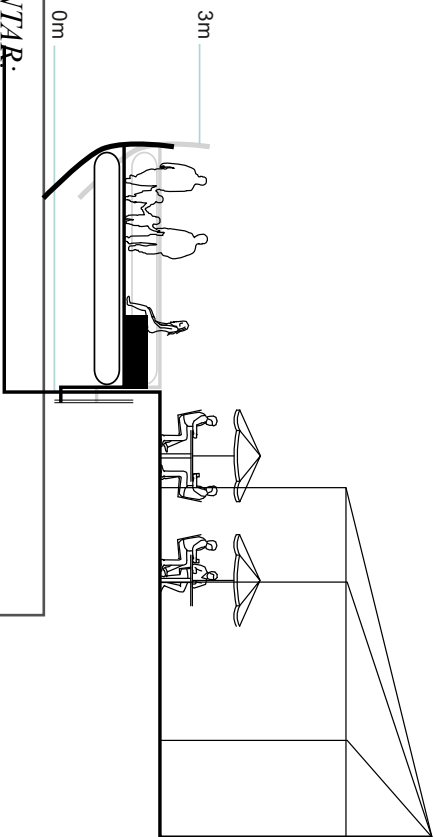




**KOMMENTAR:**

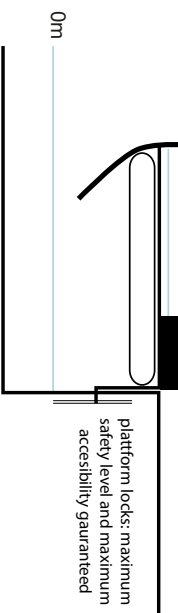
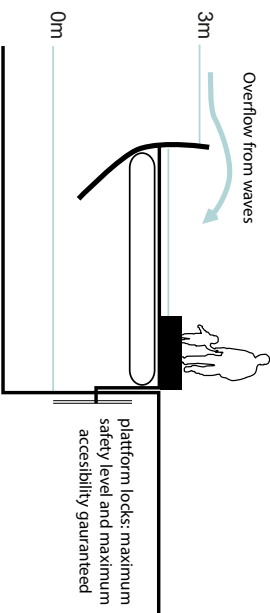
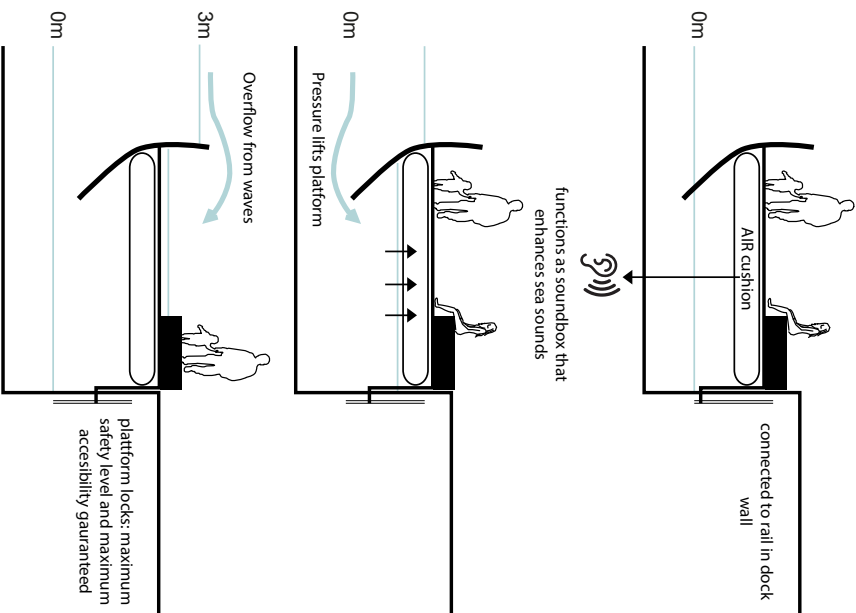
Sektion från Järnvägsgatan genom Kungstorget och ned till Hammbassängen. En växtbädd separerar gatan från cykelbanan. En flexibel höj- och sänkbar mur skyddar mot översvämningar och bibehåller tillgängligheten och sikten över Hammbassängen

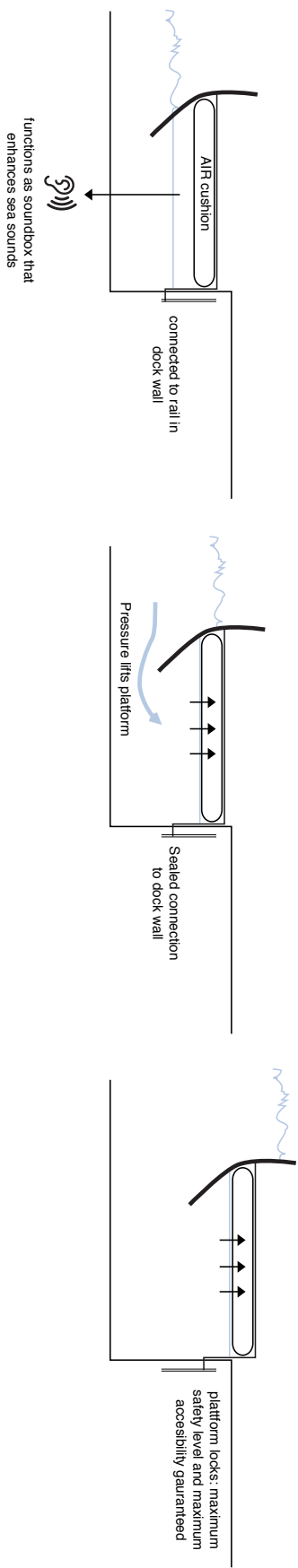




**KOMMENTAR:**

Sektion - Hamnkrogen. Hamnbassängen skyddas och tillgängliggörs med en höj- och sänkbar brygga utförmad som ett skepp.





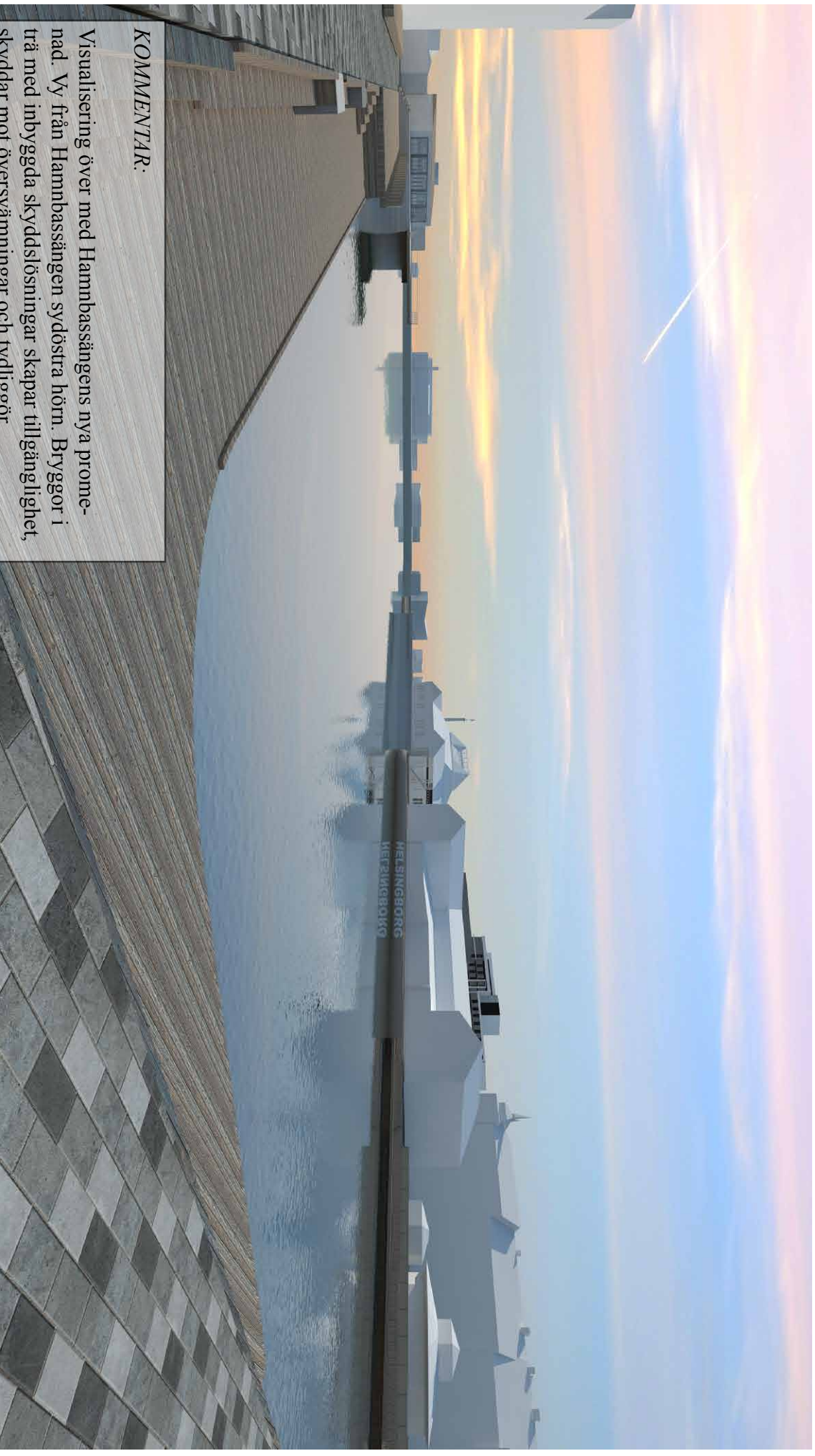
**KOMMENTAR:**

Sektion genom Sundsbussarnas färjeterminal.  
Terminalen flyttas för att göra om byggnaden till en saluhall med servering. Hamnbassängen skyddas och tillgängliggörs med en höj- och sänkbar brygga utförd som ett skepp.

**KOMMENTAR:**

Visualisering över Kungstorget, det nya cykelgaraget och vändplatsen för taxi. Vy från Knutpunkten. Ett sammanhängande golv av granitsten kopplar samman området. Grönska och inslag av vatten skapar ett mer välkommande intryck i jämförelse med dagens situation.



**KOMMENTAR:**

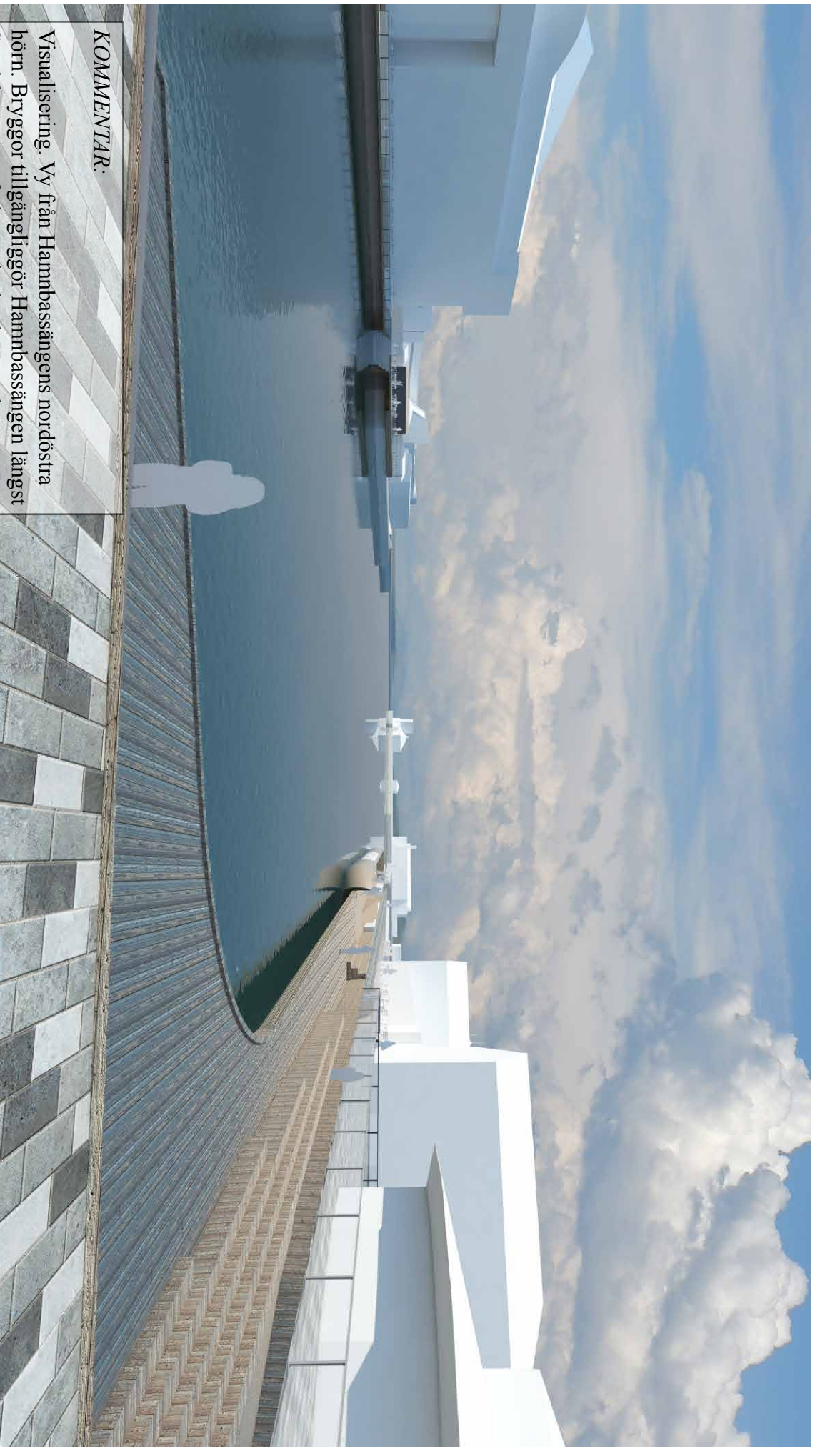
Visualisering över med Hammbassängens nya promenad. Vy från Hammbassängen sydöstra hörn. Bryggor i trä med inbyggda skyddslösningar skapar tillgänglighet, skyddar mot översvämningar och tydliggör Hammbassängens struktur.





**KOMMENTAR:**

Visualisering. Vy från över Hammbassängen, Hamnkrogen, Sundsbussarnas färjeterminal och Tivoli från Kungstrappan i mitten av Kungstorget.



**KOMMENTAR:**

Visualisering. Vy från Hamnbassängens nordöstra hörn. Bryggor tillgängliggör Hamnbassängen längst Sundsbussarnas färjeterminal och Hamnkrogen. I bakgrunden syns Hotel Marina Plaza.

***KOMMENTAR:***

Visualisering. Den nya cykelbron som går genom Knutpunkten ut till det nya cykelparkeringshuset på vändplatsen för taxibilar. Bron kopplar ihop H+-området med Hamnbassängen och den centrala delen av Helsingborg.